

# DOXAW

**Escaflowne  
la película**

## ESTE MES:

- Entrevista a anime Studio
- Visita al Museo Tezuka
- Bakuen campus guardress
- Dance till tomorrow
- Kao yung
- Bso gasaraki
- El japonés escrito
- Guerreros japoneses

## VIDEOJUEGOS

**Evolution 2 - Berserk**

**J-POP & TV DRAMA**

**T.M.Revolution**

**G.T.O.**

**Sandman, de Y. Amano  
Y el gran bombazo...**

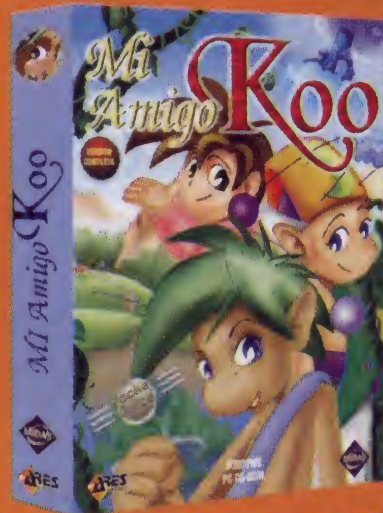
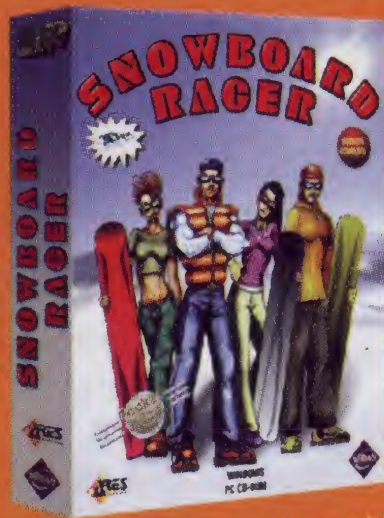
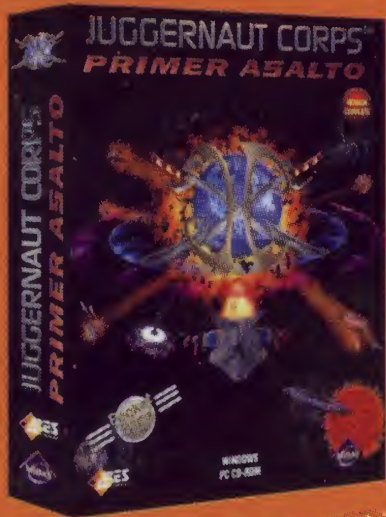
# POKÉMON

**La gran invasión**

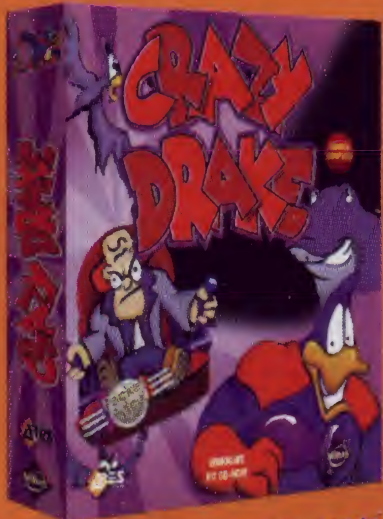
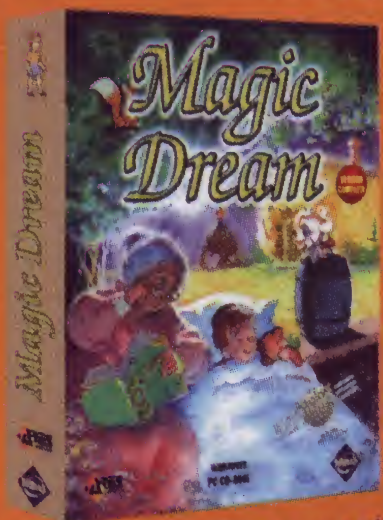
**¡¡CD-ROM  
manga  
de regalo!!**







# Los Juegos más cancheros



Lo encontrarás en:

El Corte Inglés

MIDAS

ARES multimedia





EN PORTADA: Pikachu™ © 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures, Inc./  
GAME FREAK, Inc. TM & © are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Nintendo

**DOKAV**

AÑO 3 Nº21 Marzo 2000

Dirección

MARIA JOSÉ CASTRO

Redactor Jefe

JORGE ORTE

Dirección de Arte

XAVIER BURGOS

Maquetación

JORGE ORTE

Directores de Producción

ALBERT RODRIGUEZ

JOSÉ GARCÍA

Traducciones

BÁRBARA PESQUER y CARLOS ALEJO

Ilustradores

JORGE LANCHI, SUSANA VERGARA y

J.M. KEN NIIMURA

Contenido del CD

ALBERT RODRIGUEZ, JOSÉ GARCÍA,

JORGE ORTE y ANGEL LUIS MARTÍNEZ

Tratamientos de imágenes y Archivo gráfico

SARAH DAROCA

Responsable de comunicación

DAVID DOMÍNGUEZ

Administración

ASUN CASTRO

LUISA GARCÍA

Colaboradores

Alex Mateo, Andrés G. Mendoza, Angel Luis Martinez,  
Bárbara Pesquer, Carlos Alejo, Cesar Guarde,  
Fátima Núñez, Hitomi, Ice Cream, Jorge Lancha, Krestas,  
Lorena Pérez, Marc Bernabé, Miguel Michan (Em3),  
Morpheus, Pako, Raúl Javier Márquez, Susana Vergara,  
The Master, Verónica Calafel y Xavier Altayó

Redacción y Administración

Ares Informática S.L.

Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2-Bis

08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)

Tel: 93 477 02 50 Fax: 93 477 22 84

FOTOMECANICA

Ares Informática, S.L.

IMPRESIÓN

Rotographik S.A.

DUPLICACIÓN CD'S

MPO Ibérica

DISTRIBUCIÓN

COEDIS S.A.

DISTRIBUCIÓN EN ARGENTINA

York Agency

C/Alsina, 739 CP 1087 Buenos Aires

ARGENTINA

DEPÓSITO LEGAL

B-18.215-98

No está permitida la reproducción total o parcial del software contenido  
en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o  
representante legal en España de cada uno de los programas. Queda  
prohibida así mismo la reproducción parcial o total, aun citando su  
procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el contenido del  
CD ROM y de la revista por cualquier medio.  
Todas las imágenes reproducidas en esta publicación son © de sus autores.



Presidente

ALBERT RODRÍGUEZ

Directora General

Mª JOSÉ CASTRO

Director Técnico

JOSÉ GARCÍA

Director adjunto

RAMÓN CARDONA

## Editorial

Si, si... No estaba el manga de *Sailor Moon* en ninguna parte... La cosa se retrasó por causas ajenas a mi voluntad, pero la portada ya estaba en imprenta. Se tomó la decisión de no rectificarla (si por mi hubiera sido se hubiera reimpresso) y que saliera tal cual a la calle. Aunque tenéis todo el derecho de quejaros yo os pido por favor que seáis indulgentes, este mes tampoco hemos podido sacarlo pero seguro que podréis contar con la primera entrega a partir del próximo número.

En otro orden de cosas, hemos visto con cierto desagrado el resultado del número 20 de la revista. El toro nos pilló y empezamos a hacer la revista deprisa y corriendo, de modo que quedo un tanto "cutrecilla". Pero comprobareis que este mes estamos

mejorando las páginas que peor quedaron, aunque tampoco hemos podido con todas (el retraso del anterior número ha influido en este). Esperamos que el número 22 sea del agrado de todos.

También es importante destacar la "invasión Pokemon" que está sufriendo España. Por tanto hemos dedicado un reportaje y la portada a tal fenómeno. Aunque no seamos fans de la serie bien merece detenerse a estudiar la situación, puesto que desde *Dragon Ball* ninguna serie de manga o anime había tenido semejante éxito (ni siquiera *Marmalade Boy*) entre el público no-otaku.

Os ruego aceptéis nuestras mas sinceras disculpas por el "incidente *Sailor Moon*".

**Jorge Orte**

## SUMARIO

5

Noticias

39

Humor

10

Japón Actualidad

Visita al Museo Tezuka . La peli de Escaflowne

40

Taller

16

Novedades España

Sandman de Yoshitaka Amano  
Pokemon

44

Adult Zone

22

Anime Recomendado

Bakuen Campus Guardress

46

Forum Opinión

24

Manga Recomendado

Kao Yung

48

Manga Webs

26

Art Book

Fushigi Yuugi Animation World

50

Videojuegos

Evolution 2  
Berserk

28

Entrevista

Anime Studio

52

B.S.O.

Gasaraki

30

Cultura

53

TV Drama, J-POP

GTO  
TMRevolution

34

Taller

Dibujo . Maquetas . Fanzines

57

Tegami, Art Gallery, Fanzines





SI ESTÁS CANSADO DE REVISTAS QUE TE  
PONEN POKÉMON EN LA PORTADA PARA  
VENDER PERO LUEGO NO TE CUENTAN  
ABSOLUTAMENTE NADA, ENTONCES TU  
REVISTA ES, COMO SIEMPRE...

¡Un extenso  
dossier sobre  
Pokémon que  
incluye una  
completísima  
guía de  
episodios,  
por supuesto  
con los títulos  
y comentarios  
de los que  
todavía no  
han llegado  
a España!



Por descontado, con un **CD** repleto de videos,  
imágenes, páginas web, complementos...



**Sakura Taisen** a lo largo del 2000 pondrá en marcha una serie de significativos proyectos.

En primer lugar su tercer videojuego *Sakura Taisen 3, Pari ga Moeteiru* (*París está ardiendo*) producido por Sega Enterprises, que tiene prevista su aparición el próximo otoño, en el que los Dôbu llegan a París junto a una serie de nuevas protagonistas femeninas.

El segundo proyecto no es menos importante. Se trata de una serie de animación, en la producción de la cual están involucrados **Satoru Akahori** (*Bakuretsu Hunter*, *Master Moskiton*) y **Hiroyuki Kawasaki** (*Slayers*). Así como **Hidenori Matsubara** desarrollando los diseños de personajes de **Kosuke Fujishima**.

Es más, si esto parecía poco también se empieza a perfilar la producción de una película como una continuidad en los shows teatrales de *Sakura Taisen* y su paso a la **Dream Cast** y a la **Game Boy**... y para los más entendidos, incluso una nueva serie de novelas publicadas por **Fujimi Fantasy Bunko**.



Después de la extraordinaria labor que realizó en *Perfect Blue*, **Satoshi Kon** nos sorprende de nuevo con una nueva producción. Se trata de *Sennen Joyû*, una película que tiene previsto su estreno a finales del presente año, aunque aún no se tienen fechas precisas.

En su staff principal tenemos a **Sadayuki Murai**, así como un reparto muy semejante al que observamos en *Perfect Blue*.

La protagonista en esta ocasión es una joven, Chiyoko Fujihara, que se mueve durante la época más dorada del Japón (antes de la gran guerra). Es considerada una estrella, pero desapareció del mundo de las artes durante treinta años. Nos introduce desde este punto de partida en un relato introvertido que nos lleva en un viaje a través de los recuerdos de Chiyoko.

En enero del presente año tendrá lugar una nueva producción que aún la comedia y las historias de época (la meiji, evidentemente), *Kaze Makase Tsukikage Ran*. Tomando como punto de partida dos series de televisión de época, que en nuestra clave cultural serían como *La casa de la Pradera* o *Bonanza*, a partir de mes de enero habrá una nueva serie de animación. Aunque en un principio *Sorônin Tsukikage Heiku* plasmaba con carácter historicista esta época japonesa, poco a poco empezó a inclinarse por la comedia... justamente la faceta que más ha interesado en esta producción. Los protagonistas son, Ran y Miao, un chico y una chica que se encuentran mientras viajaban y deciden proseguir el resto del camino juntos. A partir de entonces empezarán a suceder una serie de altercados entre los que de alguna forma cada uno sacará a relucir sus vicios. Un buen ejemplo de ello es la devoción de Ran por el sake, por el orujo de soja y las chicas en general.

En esta animación vemos vinculadas a la producción al director que trabajó en *Kodomo no Omocha*, el diseño de personajes de **Hajime Watanabe**, así como a **Yôsuke Kuroda** (*Tenchi Muyô!!*). La produce **Madhouse** y **Bandai Visual**.

También en enero tendrá lugar el estreno de una nueva serie de animación en la que de nuevo, **Satoru Akahori** da origen a una nueva y desafortunada historia. Con antecedentes como *Tenku Senki Shurato* en el 89, *NG Kishi Lamune & 40*, en el 90 ya empezó a despuntar y, ahora partiendo de las *Monster Collection* (del mundo del **Magic**), ha ideado en un nuevo concepto de sexta dimensión, o mundo... (quién sabe en lo que pensaba **Akahori**...). De *Rokumon Tengai Monkore Knight*, como se titula la serie en cuestión, encontramos a una curiosa galería en la que observamos, además de curiosas coincidencias con *Card Captor Sakura*, a un joven protagonista, Mondo. Su aventura es una curiosa cruzada para devolver la paz a su mundo. Y en su camino se cruzará con los personajes más variopintos, como el Conde Colección (más bien de la otra esfera...), su criado, el padre de la chica que acompaña a Mondo... todo un caso.

En esta producción del **Studio Dean**, está la destacada colaboración de **Atsuko Nakajima** en el diseño de personajes y la dirige **Kônao Aoki**. Y cuenta también con la colaboración de **Katsuki Nagagayakawa**.



El próximo mes de marzo tendrá su estreno el juego *Innocence Tearsy* para **Dream Cast**, producido por **Global A Entertainment**. Presenta como dato característico los diseños de personajes de **Hiroyuki Utatane** (*Seraphic Feather*, manga serializado en la publicación mensual *Afternoon* de **Kôdansha**). Con una extensa galería de 15 personajes, la historia presenta el enfrentamiento de dos tipos o familias de ángeles (en este caso no precisamente buenos). Cada uno de los personajes tiene alas, capacidad de volar y alguna habilidad especial con la que pueda enfrentarse a sus enemigos.

De la misma forma, tras pasar tres años de espera desde la primera entrega, en el mes de enero tendrá lugar la aparición de la segunda parte del videojuego *Parasite Eve*. Al igual que su predecesor gozará de una sobresaliente calidad de gráficos.



**Kenichi Sonoda** debía de echar de menos a Rally y Minnie Mai, pues ha decidido continuar *Gun Smith Cats* a través de un nuevo episodio publicado en el *Afternoon* de **Kodansha** bajo el hombre *Afternoon Addition*. Pistolas, bólidos, sexo y acción nos esperan en... Japón. Esperemos que Planeta tenga a bien regalar nuestra vista con este episodio en un futuro no muy lejano, recemos por ello.



Desde que empezó a emitirse en noviembre del pasado año, *Wonderfoul Ban Di Gi Charat*, o simplemente *Di Gi Charat*, se ha convertido en un curioso fenómeno. Esta animación dirigida por **Hiroaki Sakurai**, cuenta también con **Yûji Ikeda** y el diseño de personajes y la dirección de la animación los desempeña **Yoshiki Yamakawa**.

Repleto de sentido del humor y de SD de todas las formas y colores presenta una situación absurda... Un día llega a Tokyo, al barrio de Akihabara un OVNI con forma de gato y con él unos extraños seres. De forma que el propietario de una tienda de la zona, que no tiene ninguna manía, les ofrece que se instalen en una habitación de la casa que está sin ocupar, y aquí empieza todo.

Como nota de color no está de más decir que **Masami Okui** es la intérprete del *opening* de la serie: *Only one.no.1*.



Directamente del cyberspacio han aparecido dos novedades muy recomendables.

La primera se trata del *Gekijôban Kidô Senkan Nadesiko 1000% Collection 99'*. Se trata de un CD-ROM especial que no sólo contiene informaciones acerca del staff de la película, sino que en un amplio menú se incluyen todas las facetas que puedan interesarnos de *The Prince of Darkness* y sobre la historia global en sí: los storyboards, los personajes, datos del espacio en el que se mueve *Nadesiko*, un diccionario de "términos *Nadesiko*"... además de otras pequeñas aplicaciones que convierten este CD-ROM en una pequeña Biblia de esta producción. (5800Y, para **Windows**)

En segundo lugar está el segundo CD-ROM dedicado a **Masamune Shirow**: Se trata del *Intron Depot D2 Blades*. Como ya puede deducirse por su nombre, se trata de una edición del segundo libro de ilustraciones del autor, aparecido el año pasado. Como si del mismísimo libro de ilustraciones se tratara podemos disfrutar de cada "página" e incluso acceder a algunas opciones que se añaden con la posibilidad de los navegadores de Internet. Así como acceder a versiones especiales de algunas ilustraciones. Todas ellas en una resolución de calidad. (5800Y/ **MacOs** y **Win**).





Novedades Planeta DeAgostini. Si no ocurre nada raro en febrero podremos ver *ARMS*, del autor de *Striker*. En marzo lanzarán una cuenta novedades mas; *Anton*, una historia de samurais del autor de *Venus Wars*, la tercera parte de *Cazadores de Magos* (los tres últimos tomos) y el plato fuerte, el anime-comic de *Mononoke Hime*. Para abril nos reservan *Edén, un mundo sin fin*, de



**Hiroki Endo**. Un manga que actualmente se publica en el *Afternoon*. Y la sorpresa de mayo será *X*, de las aclamadas *CLAMP*. Según el propio **Jaime Rodríguez**, se trata de un último intento de comprobar si los lectores compran lo que piden (que no pase como con *Patlabor...*).

Se rumorea que **Glénat** ha paralizado la edición de *Raika* porque la empresa japonesa, Scholar Publishers, Inc., ha quebrado. Tan pronto confirmemos estos datos les preguntaremos si seguirán publicándola hasta el final.

Fuente: **Mangacup**



Dude Cómics tiene previsto sacar otra serie de *Crónicas de Mesene*, tan pronto finalice *Cantares* empezará *León*, de 12 números.

Fuente: **Mangacup**

¡Más revistas de manga! Si es que es la pera... **Megamultimedia** (*Ultimate*) lanzará dos revistas. Una de ellas se llamará *Dai Suki* (seguro que os suena el e-zine) y de la otra aún no conocemos el nombre, pero parece ser que tratará el manga español. Por cierto, ¿sabéis quien está detrás de ello? Tres de los colaboradores habituales de *Dokan* y *Minami*, **Manuel Robles**, **Xavier Araguz** y **Alex Mateo**.

Lo salones y jornadas en España no dejan de brotar como las setas... Ahora nos llegan noticias de la próxima celebración del **Salón del Manga de Jerez 2000** los días 17, 18 y 19 de Marzo. Ya sabéis los de Jerez y alrededores, tenéis una cita con el manga.

El programa es el que sigue:



### VIERNES 17 DE MARZO

15:30.- Inauguración

- Inauguración de la exposición de Kiyosu

- Inauguración de las salas de vídeo

19:00.- Mesa redonda, preguntas y respuestas.

Noche: Karaoke, play back y música de anime.

Todo el día: Películas, stands, taller, exposiciones.

### SÁBADO 18 DE MARZO

17:45.- Exhibición de artes marciales

Noche: Karaoke, play back y música de animé.

Todo el día: Películas, stand, taller, exposiciones.

### DOMINGO 19 DE MARZO

10:00 a 20:30 - Películas, stands, taller, exposiciones.

17:00 - Mesa redonda: preguntas y repuestas.

20:30 - Clausura

Se celebrará en el **Palacio Provincial de Exposiciones y Congresos**.

Parque González Ontoria, s/n



## CD

*Chikyū Bōensangō Dai Guard* Original Soundtrack  
Con el op., el ed. y dos nuevas canciones.  
El tema *Harbi no Mokuba* lo ha compuesto **Yōko Kanno**  
Ref. VICL-60522, 3045Y

*Chikyū Bōensangō Dai Guard*  
*Harbi no Mokuba*, Ed. interpretado por **Kyōko Endō** y compuesto por **Yōko Kanno**  
Ref. VIDL-30455, 1020Y

*Takimeki Memorial 2-Vocal Tracks*  
Ref. KMCA39, 3059Y

*Tsubo Shichirō* (temas para el juego de PSX)  
Single con el Op. *ST-4RTōkyō* y el tema *Kōshiki CHEER SONG "First Impression"*  
Ref. VIDL-30462, 1020Y  
Single con el Ed. *GET A CHANCE*  
Ref. VIDL-330464, 1020Y

*Blue Gender Daze Gate Original Soundtrack Vol. 1*  
Ref. TYCY-10026, 2854Y

*Karakuri Zōshi Ayatsuri Sakan* OST  
Con el op., el ed., BGM y un nuevo tema.  
Ref. VICL-60503, 3045Y

*Saber Marionette-Best*  
Ref. KICA-483\_4, 3600Y

*Only one, no 1*  
Single con el op. de *Di Gi Charat*  
Ref. KIDA-169, 734Y

## LD/VIDEO/DVD

*Master Keaton-File 6*  
Contiene tres episodios  
Ref. 72mn., VPVY-65162 (9800Y) / VPLY-70735 (7800Y)  
(VIDEO/LD)

*Edens Bony Episode 4*  
Ref. 70mn., 6000Y

*Mabou Tsukai Tai Vol.2*  
Ref. 75mn., 6000Y

*Tenshi ni Narumon! Vol.4*  
Ref. 75mn., 6000Y

*Soreyuke! Uchi no Senkan Yamamoto Yōko\_Mission 3*  
Ref. KIVA-438/KILA-438/KIBA-98, 5600Y

*Herlock Saga-Nibelung no Yubina\_Rhin no Iken Vol.6*  
Con el sexto y último volumen de la serie de OVAs.  
Ref. 30 mn., 5000Y

## DVD

*Kareishi Fungo no Jijō - Op. 1*  
Con los capítulos 5-8 de la serie.  
Ref. KIBA-47, 4980Y

*Akibabara Dennōgun: Pata-Pi3*  
Ref. KIBA-109, 4980Y

*Macross Plus 1*  
DVDs con los dos primeros OVAs  
Ref. 97mn., 9800Y

*Chōjien Yōki Macross 1 DVD BOX*  
DVDs con los 12 primeros episodios de la serie de televisión.  
Ref. 300mn., 15000Y

*Akazuki Chacha - DVD-BOX-Vol.3*  
Con los episodios 51 a 74  
Ref. KIBA\_9072-9079, 27000Y

*Outlaw Star - DVD-BOX vol.2*  
Con los cap. 14-26, 330mn., 25800Y

## MANGA

*GTO*, Vol. 13  
**Tōru Fujisawa**. Kōdansha, 390Y

*Family Camp*, Vol. 10.  
**Tsukasa Hojo**. Shūeisha, 505Y

*Inu Yasha*, Vol. 13.  
**Rumiko Takahashi**. Shogakkan, 390Y

*Shin Hakkenden*, Vol. 1.  
**Sayuri Sakai**. Enix, 762Y

*Lost Universe*, Vol. 3.  
**Hajime Kanzaka** (guion) y **Shōko Yoshinaka** (dibujo). Kadokawa Shōten, 520Y



# T H E OSAMU TEZUKA MANGA MUSEUM

**V**amos a empezar el reportaje contándoos un poco sobre la vida y obra de este prolífico autor y su influencia en el manga y en la cultura japonesa contemporánea en general, según datos que obtuvimos en nuestra visita al museo.

## Osamu Tezuka

Tezuka nació en 1928 en la ciudad de Toyonaka (prefectura de Osaka), pero pasó su infancia en la ciudad de Takarazuka (prefectura de Hyôgo), hasta que a los 18 años fue a estudiar medicina a la Universidad de Osaka.

Durante su infancia en Takarazuka, nuestro personaje pasó bastante malos ratos, ya que solía ser objeto de burlas y bromas pesadas de sus compañeros. Aún así, en Takarazuka cultivó una de sus grandes pasiones: la caza, estudio y clasificación de insectos, que marcaron su vida hasta el punto de que al adoptar un nombre artístico añadiera a su nombre real el *kanji* de “insecto”.

Con 6 años, Tezuka escribía relatos futuristas y de ciencia ficción para los deberes de redacción de la escuela, y con 9 años ya dibujaba unos manga bastante buenos tanto gráfica como argumentalmente, con los que sus compañeros de clase y profesores disfrutaban. En el **Museo Tezuka** podemos contemplar estos primeros garabatos en libros de texto y mangas de la época y alucinar con la precocidad de este genio.

A los 18 años ya consigue publicar su primer manga, *Machan no Nikkichô* (*Diario de Machan*), pero es al año siguiente con el que obtendrá su primer hit: *Shin-Takarajima* (*La nueva isla del tesoro*)

## Carrera de medicina

A los 18 años se muda a la ciudad de Ôsaka, para empezar sus estudios



Muestra de varios manga de Tezuka

En la ciudad de Takarazuka (prefectura de Hyôgo, capital Kôbe), se encuentra el Museo Manga de Osamu Tezuka, dedicado a la vida y obra del llamado *manga no kamisama* (Dios del manga) en Japón. Vamos a contaros como fue nuestra visita a este templo del manga y nuestras impresiones antes y después de visitarlo.





Este señor es el culpable de todo.



El primer manga Tezuka: *Shin-Takarajima*



El caos de las paredes del museo

de medicina, sin dejar nunca el mundo del mangasino al contrario, dibujando cada vez más y mejor. El buen hombre consiguió sacarse toda una carrera de medicina (¡y hasta un doctorado!), combinándolo con una increíble trayectoria en el mundo del manga.

En los años 50, sigue su fulgurante carrera convirtiéndose ya en figura de referencia en el mundo del manga. En esta época empieza a crear algunos de sus bestsellers de todos los tiempos, como *Tetsuwan Atom*, conocido en los EE.UU. y en algunos países sudamericanos por *Astroboy*, y *Jungle Taitei* (*Emperador de la Jungla*), que fue más tarde prácticamente plagiado por Disney en *El Rey León*. También empieza el manga que sería la obra de su vida, *Hi no Tori* (en EE.UU. *Phoenix*), que consta de 12 volúmenes publicados entre 1954 y 1988.

## Tezuka y anime

A finales de los 50, parece que Tezuka no se conforma con ser el papá del manga sinó que se empeña en convertirse también en el papá del anime, y se empieza a interesar por la animación entrando a trabajar en Toei Animation como asesor. A partir de su experiencia en Toei, Tezuka monta su propia productora de anime, Mushi Productions (*mushi* significa “insecto” en japonés), con la que en el año 1963 crearía la primera serie animada pensada para televisión (con capítulos de 30 minutos y emisión semanal) de Japón: *Tetsuwan Atom* (la serie también triunfó en los EE.UU. con el nombre de *Astroboy*). *Tetsuwan Atom* era en blanco y negro, pero en 1965 crearía la primera serie animada en color: *Jungle Taitei* (*Emperador de la Jungla*), ambas basadas en mangas de Tezuka. Mushi Productions llegó a ser un gigante que producía series animadas, publicaba una revista de manga llamada COM, etc, pero el boom del anime retrocedió de tal forma a principios de los 70 que en el año 1973 la firma se declaró en bancarrota y desapareció.

*“Muchos extranjeros, cuando llegan a Japón, se sorprenden de la gran cantidad de gente que lee manga. La razón de ello es que en sus países no hubo una persona llamada Osamu Tezuka”*

## Los años 70

En los años 70, pese al fracaso de su productora de anime, Tezuka nunca dejó de dibujar. Los años 70 fueron la “etapa negra” de Tezuka, en la que sus mangas trataban temas bastante macabros y tristes (recordemos que él vivió durante la 2ª Guerra Mundial, lo que marcó profundamente su vida). En esta época empieza a publicarse otro de sus grandes clásicos, *Black Jack*, publicada en España por Glénat, la historia de un misterioso cirujano que se dedica a hacer operaciones ilegales cobrando enormes sumas de dinero.

En los 80, Tezuka supera su etapa negra y sigue dibujando hasta que muere en 1989 a la edad de 61 años.

## Para terminar

Durante su relativamente corta vida y sus 40 años de carrera, Tezuka publicó más de 150.000 páginas de manga (¡guau!) distribuidas en más de 500 títulos, que tocan todos los géneros: desde manga infantil, manga femenino, manga

para jóvenes, hasta manga para adultos y manga erótico. Además, también fue uno de los propulsores del boom del anime de los 60.

La figura de Tezuka, acompañada siempre de su “marca de fábrica”, la boina y las gafas de montura de pasta gruesa, es una figura de referencia en el manga japonés, que influenció todo lo que vino después: todo el estilo manga y anime, tanto gráfico como argumental, fluye y se nutre de Tezuka.

Para decirlo en pocas palabras, Osamu Tezuka es el que “tiene la culpa” de todo el fenómeno tanto manga como anime. Sin él, quizás el manga no habría salido de Japón. Indirectamente, gracias a él podemos disfrutar de todas las series de manga y anime en la actualidad, y por qué no decirlo, de *Dokan*. En uno de los vídeos que se podían ver en el museo hubo una frase que nos impactó: “Muchos extranjeros, cuando llegan a Japón, se sorprenden de la gran cantidad de gente que lee manga en el tren, los parques públicos, etc. La razón por la que esto les impacta es porque en sus países no hubo una persona llamada Osamu Tezuka”.



## LLEGAMOS AL LUGAR DEL CRIMEN

Ya hemos llegado al Museo, que cubre una superficie de 1,400 metros cuadrados y cuyo exterior nos recuerda un castillo medieval europeo. Lo primero que nos llamará la atención es la torre cilíndrica de cristal que evoca una obra póstuma del maestro. En el exterior del museo, una gran estatua del Ave Fénix (*Hi no tori*, "ave de fuego") y seguidamente, delante de la entrada, lo más curioso: unas placas en el suelo con las imprentas de manos y pies de los personajes de **Tezuka**, que cobraron vida para dejar su huella al más puro estilo Paseo de la Fama de Hollywood.

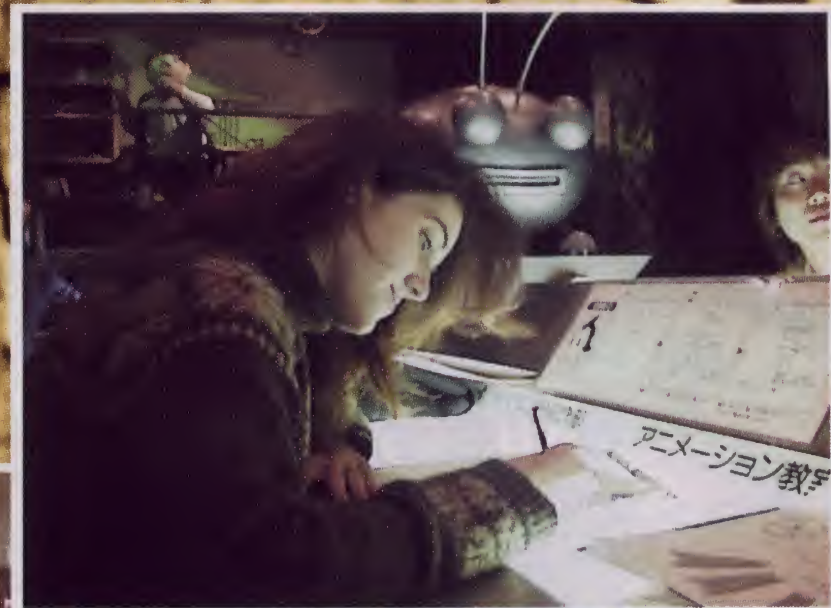
El Museo consta de dos plantas y un subterráneo. La planta principal nos ofrece un seguimiento de la vida y obra de **Tezuka-sensei**, con sus primeros garabatos (¡qué no estaban nada mal!) en cuadernos de escuela, fotos de él y de su familia, sus diplomas en medicina y mangas de la época que él poseía y admiraba. Hay también una sala de cine donde se muestra un vídeo sobre su vida y comentarios de algunos de sus discípulos que actualmente son grandes mangakas.

Las paredes están llenas de fichas de sus personajes, entre los más famosos, Tetsuwan Atom, Black Jack, y los personajes de *Jungle Taitei*, entre muchos otros. Cabe destacar que una de las características de **Tezuka** es la de repetir los personajes haciendo que aparezcan en diversas series de manga con papeles distintos.

## RINCÓN DE LECTURA

En la segunda planta se encuentra la sala de exposiciones no permanentes. Cuando fuimos nosotros, había una sobre *Anpanman*, que no es obra de **Tezuka** sino de un discípulo suyo. Pero lo más destacado sin duda es una biblioteca con todas las ediciones de las obras del *sensei*, absolutamente todas, las más antiguas expuestas en vitrinas. En esta biblioteca el visitante con tiempo puede sentarse a leer cuanto le apetezca,

# BIENVENIDOS AL MUSEO TEZUKA



Cree su propio anime en el Museo Tezuka



La entrada del Museo (500 yen)



La vida y obra de Tezuka en una sola sala

En honor a Tezuka, esta figura tan importante en Japón, se inauguró en 1994, en la ciudad de Takarazuka, el Museo Manga Osamu Tezuka, dedicado a la obra de este maestro y gurú. El museo está situado en esta ciudad situada en la prefectura de Hyôgo, cuya capital es Kobe, porque, el artista pasó su infancia y juventud en esta ciudad y la amaba más que a ningún otro sitio. Takarazuka es básicamente conocida en Japón por albergar un teatro parecido al cabaret, de toque afrancesado.





Vista exterior del museo

pudiendo incluso leer a **Tezuka**, aparte de en japonés, en francés, italiano, indonesio o coreano, entre otras lenguas a las que ha estado traducido. Las ediciones españolas de *Black Jack* y *Adolf* todavía no están disponibles, aunque cabe suponer que no tardarán en adquirirlas.

En esta segunda planta hay también un parque infantil lleno de personajes de nuestro *sensei* donde los niños se entretienen mientras los papás están absortos en su lectura y, como era de esperar, una tienda de souvenirs con todo tipo de merchandising, desde chocolatinas hasta bolsos y camisetas con los personajes de **Tezuka**. Precios algo desorbitados, claro, pero eso era de esperar en un lugar así, ¿verdad? Además, estamos en Japón, chicos, aquí todo es caro.

## VAMOS A PROBAR...

Y nos vamos a la planta subterránea para sumergirnos en el laboratorio del mismísimo Tetsuwan Atom, un lugar algo oscuro pero sin duda futurista, lleno de máquinas que nadie sabe para qué deben servir pero que, al fin y al cabo, impresionan. En el medio, una mesa iluminada invita a los visitantes a sentarse y a intentar convertirse, por unos instantes, en un **Tezuka** aficionado. ¿Os atrevéis a dibujar algo para la televisión, es decir, para que se convierta en un dibujo animado? ¿Por qué no? ¡Allá vamos! Una señorita te ofrece un lápiz, una goma de borrar, y cuatro láminas de dibujo. El secreto está en hacer un dibujo y copiar las partes que van a quedar inmóviles cuatro veces (para eso la mesa iluminada que permite la transparencia), cambiando sólo las partes que van a ser móviles, brazos, piernas, ojos, ahí entra la imaginación. Una vez acabado, le entregas tu obra a la señorita que lo introducirá en una máquina y enseguida podrás ver tu dibujo animado en las diferentes pantallas del laboratorio, moviéndose más o menos ágilmente según haya sido tu

**¿Os atrevéis a dibujar algo para la televisión, es decir, para que se convierta en un dibujo animado? ¿Por qué no? ¡Bienvenidos al taller de anime del Museo Tezuka!**

habilidad. ¿No es tentador? Con el esfuerzo que nos cuesta a los novatos crear cuatro dibujitos de nada que se mueven rapidísimo, entenderemos al instante el es-fuerzo y trabajo que lleva hacer una serie animada aunque sea de

media hora, para qué hablar de una película. ¿Os habíais parado a pensarlo?

Al fondo del laborato-

rio, y para que sirva tal vez de inspiración, hay una recreación del estudio real donde trabajaba **Tezuka**, con una estatua de su persona, que te mira indulgentemente, como diciendo: *ganbatte kudasai ne* (¡Venga, ánimo!)...

## IMPRESIONES GENERALES TRAS LA VISITA

Hay que decir que el dibujo de **Osamu Tezuka**, dios del manga en Japón, nos puede parecer sencillo actualmente, acostumbrados como estamos a mangakas de gran talento que actualmente publican series de éxito. No obstante, una visita al Museo nos hace comprender hasta que punto esos trazos que a primera vista parecen simples fueron en su época una muestra y pauta a seguir de innovación y destreza al dibujar.

Por otro lado, cualquier serie de **Tezuka** es todavía hoy un placer de leer. La razón hay que buscarla, claro, además de en su maestría como dibujante, en los argumentos. Las historias de **Tezuka**, que como hemos dicho abarcan casi todos los géneros y edades, son todavía hoy de plena actualidad e interés para cualquier lector.

Ni qué decir que una visita al **Museo de Osamu Tezuka** es obligada para todo amante del manga que viaje a Japón. Así que, para cuando hayáis ahorrado dinerito, en el siguiente cuadro tenéis los datos y referencias necesarias. ¡Esperamos que lo disfrutéis tanto como nosotros!

**Verònica Calafell**

(99k003f@kufs.ac.jp)

**Marc Bernabé**

(99k003m@kufs.ac.jp)



## NO TODO SE QUEDA EN CASA

La producción de esta película es una aventura que envuelve a compañías de tres países diferentes: **Sunrise** y **Bandai Visual** en Japón, **A.F.D.F** en Corea, y **Bandai Entertainment, Inc.** en los EE.UU. Este esfuerzo se verá recompensado durante el año 2000 cuando tenga lugar su estreno en los cines japoneses.

*Escaflowne: A Girl in Gaea* (o Gaia si lo preferís) mantiene la idea original de la serie, pero a mayor escala. No obstante, el desarrollo de la historia es completamente diferente, por lo que no será necesario ver los veintiséis episodios de *Tenku no Escaflowne* (*La Visión de Escaflowne*), para entender y disfrutar plenamente del desarrollo de la película. Eso sí, os advierto que sería un delito el no ver la serie habiendo sido ya editada en nuestro país por **Selecta Visión...** merece la pena.

**Bandai** y **Sunrise** han reunido al equipo que creó la serie original para la producción del nuevo largometraje, incluyendo nuevos diseños de personajes de **Nobuteru Yuki** (*Record of Lodoss War*, *X*, *Vaelder Saga*, *Gunnm -Alita...*), de mechas de **Kimitoshi Yamane**, y una banda sonora de **Yoko Kanno** (*Macross Plus*, *Cowboy Bebop*, *Brain Powerd...*).

## BUENO SI, PERO VA O NO VA DE LO MISMO

La historia se desarrolla en el mundo de Gaea, un lugar desde el que se puede ver la Tierra en su cielo. En Gaea, la tribu del Dragón Negro (antes conocida como el Imperio Zaibach) comienza a invadir otros territorios, con no muy buenas intenciones... seguro que lo sabéis: ¡bingo!, conquistar y dominar el planeta entero.

El país del joven príncipe Van Fanel es uno de los territorios arrasados por el Dragón Negro. Enfurecido por la invasión, este descendiente del Dragón Blanco lucha-

# ESCAFLOWNE

## A GIRL IN GAEA



Todos lo sabíamos y solo era una cuestión de tiempo el que se hiciese realidad. **Ken Iyadomi**, vicepresidente ejecutivo de **Bandai Entertainment, Inc.** hizo el anuncio oficial durante el Anime Expo 99; el popular anime *Tenku no Escaflowne* por fin va a tener largometraje.





rá contra el Dragón Negro para intentar salvar Gaea. Van está bajo la protección de Abaharaki, un país vecino que también se opone a los invasores pero su orgullo le impide abrirse a quienes le rodean.

Ahora, el Dragón Negro ha descubierto una terrible arma, una armadura del dragón que durante las antiguas guerras, no dejó piedra sobre piedra en todo Gaea.

El Dragón Negro planea apoderarse de esta poderosa arma y utilizarla para sus fines. Para prevenir esto, Abaharaki termina atacando.

Mientras tanto en la Tierra, una muchacha (¡sí, sí, es Hitomi!) desea desaparecer (co-

mo todos en algún momento de nuestras vidas, pero ella se lo toma al más puro estilo japonés, en plan tremendista).

Se siente herida y desconcertada, y ha perdido toda voluntad de vivir, tras hacerle daño a su mejor amigo (¿será Amano?). Al pronunciar las palabras "deseo desaparecer...", y como respuesta a su oración, oye una voz. Un misterioso poder hace que Hitomi se desvanezca de la Tierra transportándola a Gaea.

Aún más desconcertada que antes, no llega a comprender su misión en este nuevo y extraño mundo.

En otro lugar de Gaea, la legendaria armadura del dragón resucita delante de Van... su nombre: Escaflovene.

**Lorena Pérez "Tsuki"**

*tsuki@sushi.co.jp*



## DETRÁS DE LA CAMARA, LOS LAPICES, O LO QUE SEA

**Creada por**

Yadate Hajime  
Kawamori Shouji

**Director  
Guión**

Akane Kazuki  
Yamaguchi Ryouta  
Akane Kazuki

**Música**

Kanno Yoko  
Mizoguchi Hajime

**Diseño de Personajes**

Yuuki Nobuteru

**Diseños de Mechas**

Yamane Kimitoshi

**Diseño Artístico**

Takeba Shingo

**Director de Arte**

Higashi Junichi

**Color Key**

Nakayama Shihoko

**Dirs. de Animación**

Ohsaka Hiroshi

**Director de Mechas**

Yuuki Nobuteru

**Producida por**

Sano Hirotoshi

**En cooperación con**

Sunrise

**Presentada por**

BONES

Sunrise

Bandai Visual

**Co-producida por**

A.F.D.F.

Bandai

Entertainment, Inc.





Este libro, titulado *Sandman: The Dream Hunters* y editado por **DC Cómics/Vertigo**, surge del trabajo conjunto de dos talentosos autores; **Neil Gaiman** y **Yoshitaka Amano**.

Esta obra increíble, a la que no se le escapa ningún detalle, adjunta una pequeña biografía de ambos artistas, en los que merece la pena detenerse si es que no los conocéis ya.

**Neil Gaiman** es el guionista de las historias de Sandman, un personaje hartamente popular entre todos los amantes del mundo del cómic, con un gran carisma, (no sólo suyo sino también de los personajes secundarios), que se debe a la pluma de este gran escritor. **Gaiman** es también autor de novelas como *Neverwhere* o *Stardust*, que se pueden adquirir tanto en versión ilustrada como sin ilustrar.

El tener este bagaje literario detrás es, sin duda, lo que proporciona auténtico contenido a *Sandman* y a toda la producción de **Gaiman**.

En esta ocasión, como él mismo explica al final de este libro en una especie de epílogo, se ha basado en una fábula japonesa sometida a leves cambios para poder adaptar en su trama la figura del famoso señor de los sueños.

La fábula original aparecía en una recopilación de antiguos cuentos japoneses realizada por **B.W. Ashton**, el cual, la tituló *El zorro, el monje y el emperador de los sueños*, (el zorro es en realidad una zorra). Sandman tomaría el papel del emperador y el pájaro que le acompañaba se convertiría concretamente en un cuervo.

La razón por la que **Neil Gaiman** encontró este texto no deja de ser curiosa para los aficionados al manga. Tras pedirle **Miramax Films** que escribiera los diálogos de *Mononoke Hime*, (La princesa Mononoke, película dirigida por **Hayao Miyazaki**), en inglés, decidió documentarse acerca de la mitología japonesa y así topó con esta historia.

# Sandman

## The Dream Hunters



Apareció como novedad en el Salón del Manga recientemente celebrado en La Farga (L'Hospitalet de Llobregat), y lo hizo de forma discreta, ocupando solo un breve espacio en un stand del recinto.





Tal vez no todos hayáis leído alguna historia de *Sandman*, de modo que para poneros un poco al día os contaré algo sobre este maravilloso cómic americano.

Sandman, Oneiros, Morfeo, elegid el nombre que más os guste, es un eterno. Los dioses mueren cuando los humanos dejan de creer en ellos, pero los eternos no. Sandman tiene algunos hermanos, Destino, el primogénito, Deseo, Deseperación, Muerte, el desaparecido Destrucción y la benjamina Delirio. Es fácil saber el papel de cada uno ¿verdad? El último de ellos que desaparecerá será muerte, quien "cuando acabe el mundo pondrá las sillas sobre las mesas y cerrará la puerta al salir".

Al principio de la historia Sandman es invocado por error (se pretendía invocar a Muerte) y encerrado por 75 años. Cuando consigue escapar se encuentra con que el reino de los sueños se ha sumido en el caos. Para ponerlo en orden debe recuperar sus artefactos mágicos robados por mortales y demonios.

A lo largo de la obra Sandman demostrará haber cometido muchos errores en el pasado, nuestro protagonista no es el típico bueno incapaz de hacer mal, Morfeo es orgulloso y se considera superior a los mortales. Lo cierto es que no podemos decir que sus intenciones sean buenas o malas, al fin y al cabo un eterno se halla por encima de esos conceptos.

Jorge Orte

El cruce de su trabajo con el de **Amano** fue posterior, y se debió a su encuentro en el décimo aniversario de *Sandman*, al que el pintor japonés fue invitado por **Jenny Lee**, el editor de **Vertigo** que, al conocer la reputación de este artista, quiso que trabajara para él. **Gaiman** vio entonces por primera vez la sugestiva pintura de **Yoshitaka Amano**.

Surge así la idea de trabajar juntos, y fue a petición del propio **Amano** por lo que *The Dream Hunters* es un libro de ilustraciones y no un cómic, como iba a ser en un principio. **Yoshitaka Amano** aprecia los cómics pero prefiere la ilustración para su trabajo personal.

La obra resultante es también consecuencia del aniversario de *Sandman*. Por eso, para hacerla especial, han cuidado la encuadernación, (tapa dura, por supuesto), y esto puede echarnos para atrás porque olemos que va a ser caro. Efectivamente supera las 5.000 ptas. pero os aseguro que no hay dinero mejor aprovechado. El papel interior es excelente, parafinado y grueso. Las ilustraciones, y son muchas, son a color, la maquetación está cuidadísima, organizando unos textos claros y agradables de leer mediante recuadros que los enmarcan, y además una letra capitular, que asemeja estar trazada a pincel, inicia cada capítulo.

La obra gráfica, onírica, tenebrosa y ambigua a un tiempo, debe mucho a las tradicionales aguadas japonesas que, dejan expresarse al pincel de forma fluida y que nos ofrecen "vacíos" llenos de sugerencias transmitidas aquí a través del magistral uso del color de **Amano**.

En otras ocasiones, usa el carboncillo cuando quiere conferir mayor dureza a sus ideas, acercándose más a **Klimt**.

En resumen, es una obra mágica que hace reflexionar y soñar. Hasta ahora, esta joya del



Salón está en inglés, pero quizás cuando os llegue este artículo podéis adquirirla ya en español. Al menos, dicen los rumores que en diciembre se tendrá ya la versión traducida.

Sea como sea intentad conseguirla. Merece la pena. No os arrepentiréis, de verdad.

Fátima Núñez Soria  
H Studios



## EL FENÓMENO

Es un hecho, **Pokemon** triunfó en Japón, invadió Estados Unidos y Sudamérica y ahora llega España (¿le veremos algún día bailar la Macarena?). Anteriormente nos había llegado bastante *merchandising* a través de tiendas especializadas, algunos conseguimos el episodio "E" y comprobamos que no éramos epilépticos, pudimos conseguir el manga en su edición yankee... pero ahora llega a la pequeña pantalla. **Canal Satélite Digital** fue la más astuta de las cadenas y empezó a emitirla a través de la **Fox Kids**. Al poco tiempo, ante el inminente lanzamiento los videojuegos, **Tele 5** se llevó el gato al agua, desde el día 20 de diciembre de 1999 podemos disfrutar de ella a las 18:45.

**Nintendo** no se ha cortado un pelo y ha lanzado dos de las versiones del videojuego para Gameboy, con anuncios por la tele y todo... y no queda ahí la cosa, también nos trae el (agarraos) "podómetro pokemon", que además de tener un mini-juego cuenta los pasos que das.

Lo que está claro es que va a ser un fenómeno de masas, el mes de diciembre llegué a ver hasta 6 revistas con Pikachu en portada, y ninguna de ellas era de manga o anime... ¡si hasta la **Megatop** regala los *anime-comics*!

## LA FIESTA DE LA ESPUMA

Hace un tiempo **Pokemon** se hizo mundialmente famosa por el incidente ocurrido en Japón. Cerca de 700 niños japoneses que padecían epilepsia fueron hospitalizados. Los destellos emitidos por Pikachu en un capítulo en concreto les causó una crisis. Por este motivo televisiones de todos los países dieron a conocer la serie y diversas asociaciones de televidentes y APAs la tacharon de nociva convirtiéndola así en la serie sensacionalista del momento.

¿Y si los 700 niños hubieran continuado viendo la serie sin ningún tipo de inconveniente? ¿Habríamos llegado a oír hablar de **Pokemon** algún día?

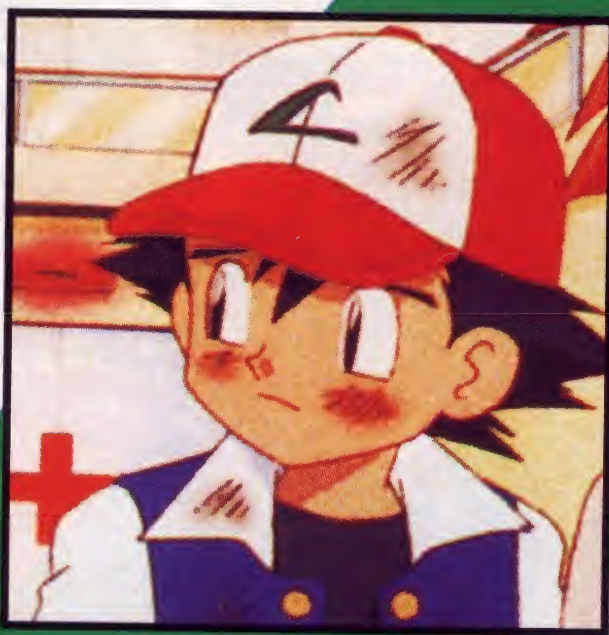
# POKÉMON



Esa cosa amarilla con pinta de ratón raro es el protagonista de la serie de moda. Creíamos que **Marmalade Boy** sustituiría relativamente a **Dragon Ball**, sin embargo tenemos un nuevo candidato apollado por el importante mercado de los videojuegos.



LOW



## EL ANIME Y EL MANGA

Aunque nació como videojuego, idea de **Satoshi Tajiri**, lo que hizo famosa a *Pokemon* fue la serie de animación, cuyo argumento es bastante similar.

Ash (Satoshi en el original) vive en el pueblo de Paleta y está decidido a convertirse en el mejor entrenador de pokemon del mundo a sus 10 años de edad.

Pero no empieza con muy buen pie, el día de la selección de pokemon llega tarde y tan sólo encuentra uno, Pikachu. El profesor Oak dice que es un ratón eléctrico, y su poder consiste en lanzar descargas eléctricas. Esta es una de las 150 especies de pokemon que existen, y por desgracia para Ash resulta ser muy rebelde y no le hace ni caso. Sin embargo, con el tiempo, Pikachu empieza a respetar a su entrenador.

La labor de un maestro de pokemon (¡jo, parece que fuera a decir "maestro de Jedi") consiste en entrenar a estos animalillos para hacerlos fuertes y que compitan entre sí. El pokemon que gane el combate adquirirá nuevos poderes.

Pikachu sale victorioso de su primer encuentro, pero al usar su descarga queda hecho polvo, de modo que Ash lo lleva a un centro Pokemon de Ciudad Verde para que se rehabilite. Mientras tanto el Team Rocket hace aparición en la ciudad, Jessie y James no tardan en atacar el centro pokemon en busca de especies extrañas. Ash y



Misty (Kasumi en el original) les mantienen a raya mientras Pikachu se termina de curar. Cuando recupera el conocimiento se pone las pilas, y nunca mejor dicho, ya que pide que le suban la potencia del aparato al que está conectado. Gracias a sus potentes descargas consigue hacer huir a Jessie y James.

La versión manga, realizada por entero por **Toshihiro Ono** y editada por **Shogakukan**, ya ha visto la luz en EE.UU. de la mano de **Viz Comics**, aunque no tenemos datos que lo aseguren podemos suponer que las editoriales españolas ya le habrán echado el ojo a esta gallina de los huevos de oro.

Tanto la historia como los diseños son bastante distintos al anime, aunque Ash sigue siendo el entrenador de Pikachu.

En cualquier caso los platos fuertes de esta serie son el anime y el videojuego, y sin duda estos serán los que la hagan triunfar en España.







## LA PELÍCULA

Batiendo todo tipo de records es como hizo aparición la película de *Pokemon* en EE.UU., la recaudación del primer día superó a la de *E/ Rey León* de la **Disney**, todo un éxito. Bajo estas líneas podéis observar algunas escenas de la película en cuestión. Según tenemos entendido no tardará en llegar a las pantallas Españolas, tal vez se convierta en la segunda película de anime emitida en cine con cierto éxito (recorde-mos que la primera fue *Akira*), aun-que también está pendiente el estre-no de *Spriggan*...



Como podéis ver tene-mos Pokemon para rato. El merchandising no para de llegar a España.





## ¡MAMÁ, HAY UN BICHO EN MI GAMEBOY!

*Pokemon* se ha hecho famosa no sólo a través del anime, el videojuego, desde que se exportó a EE.UU. ha tenido una repercusión incluso mayor. Es comprensible, ya que los aficionados a los videojuegos nos superan en número, y además por mucho, a los aficionados al manga.

A España nos han llegado de momento dos versiones para *Gameboy*, la azul y la roja, que son el mismo juego y a la vez distinto, me explico. El objetivo es reunir todos los pokemon, 139 en cada versión, pero cada una tiene 11 que no están disponibles en la otra. De este modo si sólo tienes una versión nunca podrás reunir todos los pokemon, a no ser... ¡Sí! ¡Tu vecino tiene la otra versión! Podéis intercambiar pokemon a través del cable link y así conseguir reunir 150, aunque se rumorea que hay un 151 que no conocía ni la compañía creadora, al parecer es cosa de los programadores.

Al principio del juego el profesor Oak nos informará de todo lo que necesitamos saber y enseguida podremos luchar contra nuestro primer rival, su nieto.

Deberemos entrenar a nuestros pokemon y hacerlos luchar contra otros, de esta forma conseguiremos aumentar su capacidad de lucha y, finalmente, podrán vencer a los ocho líderes pokemon. Durante estos combates podremos atrapar al pokemon rival, para ello lo debilitaremos y le lanzaremos una *pokeball*. ¿Qué es una *pokeball*? Se trata de una bola en la cual podemos guardar a nuestros pokemon, las podemos comprar en las tiendas de las ciudades, ¡asegúrate de llevar siempre unas cuantas!

Cuando nuestros pokemon estén débiles los podemos llevar a los centros pokemon donde recuperarán energías, desde allí también podemos contactar con el profesor Oak y otros conocidos.

Además hay otras versiones del juego, la amarilla es un

éxito de ventas en EE.UU. y no es de extrañar, podemos elegir a Pikachu como protagonista. Esta versión la veremos en España en la primavera de este año, o al menos eso prometen. Mientras tanto podemos adquirir las versiones rojas y azul que nos ofrece **Nintendo** al precio de 5.990 ptas. De lo que no se sabe nada todavía es de las versiones de **Gameboy Color** y **Ninten-do 64**, pero seguro que no las dejan escapar.

## Y ADEMÁS JUEGOS DE CARTAS

Si señores, **Wizard of de Coast**, la famosa casa de cartas de *Magic*, lanzó un juego de cartas que ha superado en ventas a cualquier otro, por increíble que parezca. Deberíamos estar disfrutando de ellas desde las Navidades, fecha en la que **Martínez Roca**, planeaba lanzar el juego en España, aunque cuando escribo estas líneas todavía falta tiempo para llegar a esas fechas y no puedo asegurarlo. Muchos vamos a volver a "cambiar cromos" con los colegas...

## PARA FINALIZAR

Incluso las compañías aéreas son conscientes del fenómeno *Pokemon*, si no lo creéis mirad las fotos, dos aviones han sido decorados...

Unos de los objetos de merchandising más divertidos son las golosinas *Pokemon*, yo he tenido oportunidad de ver (que no de catar) cajas de galletas con forma de distintos *Pokemon* y caramelos Pikachu.

Hay que decir también que los habituales detractores del manga, videojuegos, rol o cualquier cosa entretenida van a ponerse las botas, no porque *Pokemon* sea peligrosa, si no porque como bien sabemos cuando algo tiene éxito siempre hay alguien dispuesto a criticarlo, y cuando ese algo huele a japonés la cosa llega a extremos insospechados, ya se sabe, hay que ayudar al amigo americano en su lucha contra el demonio oriental...

Morpheus





## Ardientes Guardianes del Campus

**Genero:** Comedia, Demonios, Destrucción de edificios en modalidad olímpica, etc..

**Creado por:** Akahori Satoru y Hagiwara Kazushi

### Sinopsis

Hace mucho, mucho tiempo (unos 30.000 años) el mundo oscuro intentó invadir y conquistar nuestra dimensión, fracasando en el intento por la actuación de los guardianes de nuestro mundo. Pero ahora Kijima Touta, su líder ha despertado, y junto con los "remanentes", o sea los guerreros del mundo oscuro que quedaron atrapados en esta dimensión se dispone a... (¿no lo adivináis?), pues sí a lo de siempre... Abrir la puerta del mundo oscuro, invadir esta dimensión, acabar con los humanos, hacer el curso CEAC de practica y gestión de empresas, vamos, lo que busca el 95 % de todos los demonios que aparecen en las series de manga...

Para impedirlo están (¡cómo no!) los guardianes del campus. La puerta que comunica los dos mundos y hasta ahora a permanecido sellada, es un campus universitario, y los guardianes, estudian y enseñan en esa escuela, y entre ellos hay (¡mas tópicos!), dos tías buenas (la prota y una pectorra), el novio de la prota (sensible, dulce, guapo, da asco de lo bueno que es), un musculitos voyeur, un rector recto, y un grupo variado de pirados.

Vale, hasta aquí todo normal, cualquiera que hubiera leído esto pensaría que esta serie era una especie de Urutsokidoji (o algo así).

Ahora... ... ahora es cuando llegan los títulos de las ovas

- 1- Golpe, Golpe, Escalofrío, Escalofrío, ¡Los peligrosos enemigos!
- 2- Nervios, Nervios, Sudor, Sudor, ¿¡Los exámenes asustan mas que el enemigo!?
- 3- Dolor, Dolor, Jadeo, Jadeo, ¡La estresante batalla final!
- 4- Pedazo, Pedazo, Derrumbe, Derrumbe, ¡Hay muchas formas diferentes de ganar!

# Bakuen Campus Guardress







**HASUMI**



**TAKUMI**



**TOUTA**

Y fue cuando me caí de la cama de risa...

## LOS AUTORES

Ninguno de los dos necesita una presentación muy amplia, el primero es **Akahori Satoru**, al que conoceréis por *Cazadores de magos* y su gusto por las heroínas despelotadas. Aquí se ha contenido un poco... Se ha contenido con despelotar a las villanas... y villanos (¡puajh!). Por lo demás

*"Para definirle basta decir que Hagiwara piensa que una línea argumental es lo que te metes por la nariz mientras escribes un guión..."*

se nota su influencia en el sentido del humor de la serie. El segundo es **Hagiwara Kazushi**, y cuya obra mas conocida aquí es *Bastard!*. Para definirle basta decir que **Hagiwara** piensa que una línea argumental es lo que te metes por la nariz mientras escribes un guión... Se nota su FINO TOQUE en *Bakuen Campus Guardress*, sin duda el ha escrito la historia... Y que decir de los personajes, ¡por dios, pero si Kijima Touta es el hermano gemelo de Dark Scheneider!, aunque con dos colas y sin tanta libido...

## PERSONAJES

### JINNO HASUMI

La protagonista de la serie, ella protege a Takumi su hermano, del que esta enamorada (¡oh, ah!), aunque entre ellos no hay lazos de sangre (¡ah, oh!)... (¿Por qué empieza a sonar *Moment?*, maldito cassette...), es la mas poderosa de los guardianes, es fuerte, es alta, es guapa, es decidida, es tupida, invoca a una espada llamada Masamune para con ella destruir a sus enemigos, amigos, edificios, puentes, y a cualquier espectador inocente que pase por allí.

### JINNO TAKUMI

Es el hermano de la prota, sin poderes especiales, aparte de claro, tener el listo a todas las tías colgadas del brazo, incluyendo a su hermana y a su madre (venga, al libre albedrío y al cachondeo), inexplicable (yo lo

llamo el efecto Tenchi). Aparte de eso es la llave que cierra la puerta de comunicación entre los dos mundos, y el objetivo número 1 de los remanentes.

### KIJIMA TOUTA

El malo maloso de la historia, muy fuerte, muy poderoso, y tonto hasta decir basta. Cambió de asesor de imagen desde su último intento de conquistar el mundo y ahora parece un chape-ro de fútbolín, eso sí, sus gafas son guapas.

## OPINIÓN

Bueno, este anime os puede gustar o no dependiendo de lo que busquéis, no busquéis aquí violencia "violenta" (sí, se destruyen edificios y personas, pero con mucho humor), no busquéis sexo (a menos claro que os exciten chicas semidesnudas y con las ropas desgarradas, claro), sobre todo no busquéis argumentos complicados y metafísicos (la verdad es que a veces te pierdes, pero no es mas que el *Hagiwara way of life*).

¿Y qué es lo que podéis encontrar? De una forma muy resumida acción y partirse el culo de risa ¿Qué más queréis en este mundo tan voluble y cambiante? Yo disfruté viendo los 4 OVAs, y ¡¡por dios!!, es uno de los mejores finales que he visto, se nota que se lo han currado (demasiado ver *El Submarino Amarillo* me temo).. :-)

**Kalisto no baka!**

[kalisto5@yahoo.com](mailto:kalisto5@yahoo.com)

## Seiyuus

**HASUMI:** Rika Matsumoto

**TAKUMI:** Akira Ishida (Nagisa Kaworu de ya-sabéis-que)

**KIJIMA:** Akio Ohtsuka

**CHIRYUU:** Kouichi Yamadera

**TENKUU:** Akehito Koyasu

**KAZUMA:** Toshiyuki Morikawa

**KASUMI:** Kei Hayami



Como supondréis por su nombre, este autor no es japonés; estamos ante un mangaka taiwanés bastante reconocido en su país. Dedicado a esto desde que se graduó en la escuela de derecho, es poeta y escritor... ¿Qué más se puede pedir?! Además ha logrado algo que ya querrían haber hecho muchos de nuestros mangakas nacionales: publicar sus obras en Japón. Pues bien, este mes, he decidido reseñar dos de los mangas, o manwas si preferís, más conocidos de este autor: *Boys Stop Here* y *Brahma Upanisad*.

Lorena Pérez "Tsuki"



## BOYS STOP HERE

El protagonista de esta historia se llama Daijün, un chico guapo e independiente, que con ayuda de unos amigos alquila un apartamento en un edificio construido recientemente y que, menuda sorpresa, ¡es solo para mujeres! (de las que le gustan a Saeba además). Por supuesto, Daijün no se entera de nada de esto hasta después de firmar el contrato y pagar un mes por adelantado. Así que ni corto ni perezoso para no perder el dinero y su casa decide hacerse pasar por mujer disfrazándose de una de ellas.

Un día, por equivocación entra en el apartamento de ShianHan, una adolescente que vive con su abuela (la cual tiene un odio irracional hacia los hombres y que, por desgracia, es la administradora del edificio). Al darse cuenta de su error se disculpa y se dirige rápidamente hacia su apartamento. ShianHan se ve sorprendida por la aparición de esa hermosa mujer y se dirige al apartamento de Daijün para invitarla a tomar un té con limón. Ahí es donde comienza a tomar forma el núcleo de la historia puesto que, como era de suponer, Daijün se enamora de ShianHan, pero por temor al rechazo de ésta (se encuentra muy influenciada por el odio a los hombres de su abuela) no le rebela su verdadera identidad. Y ya tenemos situación de enredos servida.

Pasa el mes que Daijün tenía pagado, pero decide seguir en su apartamento haciéndose pasar por mujer. Es entonces cuando llega de visita ChenJia, el primo de ShianHan, que forma parte del jurado del próximo concurso de belleza de la ciudad. Es un tipo despreciable, corrupto y que siempre había intentado que su prima se liase con él... pero eso era antes de conocer a la preciosa Daijün, de la que se enamora. Éste por su parte, decide participar en el concurso de belleza para poder ganar el premio del mismo, una casa. Cuando ChenJia la ve se vuelve loco y la proclama automáticamente ganadora, pero al abrazarla fortísimamente le explotan los globos que Daijün utilizaba como pechos. Todo se descubre y pese a una primera mala reacción encontramos un final felizón de esos que os gustan a muchos.



# KAO YUNG



## BRAHMA UPANISADS

*Fan Tian Bian* o *Brahma Upanisad* es una obra más seria que *Boys Stop Here* o *Season of Love: Bride of the Wild West*, otra de las principales obras de **Kao Yung**. La historia en cuestión tiene lugar alrededor del año 530 antes de Cristo, en China.

Con el fin de recobrar una escritura sagrada budista, Feng-Jian envía a su hermana pequeña a una misión al Camino de la Seda. Ella casi muere en las arenas movedizas, y así hubiese sido de no ser por la ayuda de Lio Yü. Éste, junto con su hermano Lio Ji, también busca la misteriosa escritura y terminan arrebatándosela a Feng-Jian. En la persecución para recuperarla, Lio Yü muere, dejando libre su cuerpo astral. A causa de esto, conoce a los dioses budistas y toma contacto con sus vidas pasadas en las que descubre que él es la mismísima reencarnación de uno de esos dioses.

Lio Ji sabe que la escritura es la clave para salvar a su hermano y que Feng-Jian no le dejará tranquilo... Hasta aquí llega el primer tomo de esta serie de tres publicados actualmente. [tsuki@sushi.co.jp](mailto:tsuki@sushi.co.jp)





# Fushigi Yuugi

## Animation World (part 2)

Este mes hablaremos del segundo art book de **Yuu Watase** dedicado a *Fushigi Yuugi*. El libro en cuestión está dividido en 6 partes más unos "intermedios" en los que podemos ver a **Tamahome**, **Miaka**, **Hoto-hori** y **Nuriko** posando con diferentes trajes así como diferentes escenarios de esta obra.



北京/故宫

上海/外滩

南京/夫子庙

杭州/西湖

苏州/园林

无锡/太湖

常州/恐龙园

镇江/金山寺

扬州/瘦西湖

南通/狼山

泰州/凤城河

盐城/盐垦公园

淮安/周恩来纪念馆

宿迁/洪泽湖

徐州/云龙山

连云港/连岛

盐城/大丰港

南通/启东市

泰州/靖江市

扬州/江都区

镇江/丹阳市

常州/金坛市

无锡/宜兴市

苏州/常熟市

杭州/桐庐县

绍兴/上虞市

宁波/余姚市

温州/乐清市

台州/三门县

金华/东阳市

衢州/开化县

丽水/景宁畲族自治县

温州/永嘉县

台州/仙居县

金华/婺源县

衢州/龙游县

丽水/云和县

温州/文成县





La primera parte está dedicada a las mejores escenas de la serie según el criterio de la autora y está dividida en dos, una en la que se dedica a cada uno de los personajes y en que a parte de las imágenes del anime podemos ver las de la misma secuencia en el manga y algunos bocetos con indicaciones de sombras (partes que reciben la luz directa, partes que no, etc.) de los personajes de éstas.

En la segunda ya no están centradas en ningún personaje, pero continúan comparando las escenas del anime con las del manga para que veamos su parecido. Por supuesto en cada escena hay una pequeña explicación referente a ésta.

Acto seguido nos encontramos con la típica galería de personajes que no puede faltar en ningún art book que se precie en la que vemos las dos caras de nuestros personajes, como es el caso de ver a **Nuriko** vestido de chico y de chica o a **Chichiri** con máscara y sin máscara.

Girando la página llegamos a la primera sección de b/n en la que podemos ver a monísimos SD de los personajes de *Fushigi Yuugi* dialogando con la autora, algunos momentos del doblaje del anime así como a los *seiyuns* y por último fotografías de paisajes, monumentos o edificios en los que **Watase** se basó para dibujar estos en el manga (ves la fotografía y su dibujo en éste).

A continuación pasamos a otro apartado típico de cualquier libro de ilustraciones, la galería de ilustraciones (valga la redundancia) realizada por la autora y centrada casi exclusivamente en **Miaka** y sus compañe-

ros dejando a un lado a sus rivales, ante todo destacar la preciosa ilustración de **Chichiri** contemplando una puesta de sol.

Y así llegamos a la penúltima parte en la que volvemos a tener otra galería, pero esta vez de la animación en la que cabe destacar la de **Miaka**, **Tamahome** y **Hotohori** envueltos en un ave fénix.

Y por último llegamos a la segunda sección de b/n en la que

nos encontramos con los bocetos de los personajes posando con diferentes ropas, alegres, tristes, etc.

Como podéis ver es un libro que no rompe esquemas y que tiene las secciones típicas de este tipo de publicaciones, ahora bien, cuenta con unas ilustraciones soberbias que ya les gustaría a muchos

poderlas hacer, así como un encanto especial que hace que enseguida tengas ganas de comprártelo (no sé muy bien por qué, pero pasa).

Un art book imprescindible para los amantes de *Fushigi Yuugi* y los que coleccionen libros de ilustraciones, así como muy recomendable para la gente que quiera tener alguno en su casa y no sepa cuál llevarse.

Alex Mateo (Saeba)

## FICHA TÉCNICA:

**Autor:** Yuu Watase

**Título:** Fushigi Yuugi Animation World (part 2)

**Páginas:** 100 (b/n y color)

**Primera publicación:** 20-2-1996

**ISBN:** 4-09-199702-3

**Precio:** 2200 yenes



# ENTREVISTAMOS A...

# ANIME

# STUDIO

Jorge y Susana son dos dibujantes excepcionales, aunque antes de dibujar portadas para nuestras revistas eran totalmente desconocidos en España. Creemos que tienen un gran futuro como ilustradores de modo que vamos a darlos a conocer. Además de esta entrevista podéis encontrar una explicación más detallada de sus técnicas en nuestro "Taller de dibujo".



**Jorge Lancha**

**FECHA DE NACIMIENTO:** 02/02/1976

**CIUDAD:** Viladecans (BARCELONA)

**ESTUDIOS:** Autodidacta.

**TRABAJO:** Portadas y pósters para Dokan, Minami2000 y Hentai. Portadas cómic *Dark Breed* nº: 2, 3, 4 y colorear trabajos para Nacho Fernández.

**AFICIONES:** Me gustan los videojuegos, el cine y en especial, el mundo del manga.

**ASPIRACIONES:** Me gustaría llegar a ser un profesional en este campo, y poder trabajar en estudios importantes.

Nuestra forma de trabajar da igual, porque podemos hacer el mismo trabajo tanto el uno como el otro. Que sepáis, que todos los trabajos que realizamos son hechos a mano.

**Contadnos, ¿cuándo empezasteis a dibujar?**

Por casualidad desde muy pequeños, incluso creemos que nacimos con el lápiz bajo el hombro.

**Y en tanto tiempo ¿no habéis hecho otros trabajos profesionales a parte de nuestras portadas?**

No, simplemente algunos dibujillos (pa la peña).

**No habéis hecho estudios de Bellas Artes, ¿cómo habéis ido aprendiendo?**

Por nuestra cuenta, como veíamos varias series de manga, nos animábamos a dibujar. Y así, poco a poco, con la práctica mejoramos nuestra técnica.

**Una cosa que nos llama la atención es que sólo habéis hecho ilustraciones, ¿no dibujáis cómic? ¿Por qué?**

Pues no nos gusta mucho que digamos, aunque hemos tenido algunas ideas para hacer uno, pero nada, que no hay manera...

¿El por qué? sencillamente nos es muy difícil hacer un buen cómic, tipo **Andy Seto**, aparte de los muchos que hay en el mercado.

A nosotros nos atrae mucho el colorido de un dibujo. Por esta razón nos gusta hacer ilustraciones.

**¿Os habéis presentado a algún concurso?**

No, aún no hemos tenido la ocasión. Simplemente porque no suelen hacer de ilustración y encima cuando salen nos enteramos tarde.

**¿Cuáles son vuestras influencias y autores favoritos?**

Nuestras influencias van mas bien por el autor **Satoshi Urushihara**, y así mismo también nuestro favorito. Entre otros está **Akira Toriyama**.

**¿Hacéis uso del ordenador? Ahora mucha gente lo hace, sobre todo amateurs.**

No, aunque tenemos uno que hacemos servir para otras cosas.

**¿Y qué técnicas utilizáis?**

Como ya sabéis, nuestras técnicas son muy similares a las que se usan en estudios de animación, así que no hay mucho que decir. Básicamente trabajamos sobre acetato.





A derecha e izquierda podéis observar dos ilustraciones de Jorge y Susana.

Ambas son copiadas, ya que estos dos jóvenes talentos han realizado muy pocas ilustraciones propias (una de ellas es la portada de la revista *Hentaï*). Por la temática de ambas ya podéis suponer que los dos son grandes admiradores de *Satoshi Urushihara* y su obra



**¿Por qué? ¿Usáis otros materiales o sólo acetato?**

Porque siempre nos han gustado los colores vivos y opacos. Anteriormente hacíamos acuarelas, pero no daban el mismo resultado. Gracias a informaciones que nos iban dando, pudimos dar en el clavo.

**Vuestra técnica es muy similar a la que se usa en la animación, ¿os habéis planteado trabajar en este campo?**

Sí, muchas veces. Pero como ya sabéis, aquí en España no hay mucho que comerse.

**¿Tenéis pensado algún nuevo proyecto para el futuro?**

Tenemos varios, pero ahora estamos concentrados en uno, que no podemos revelar. Aparte de seguir haciendo portadas.

**Nos habéis dejado intrigados... Ya nos contaréis algo cuando podáis.**

**¿Da dinero esto de dibujar manga? ¿Pensáis vivir exclusivamente de ello?**

¡Ni pa pipas! No, sencillamente es imposible poder vivir con lo que hacemos ahora.

Todos dicen lo mismo...

**Cambiando un poco de tema, una pregunta más personal. A pesar de que sois muy jóvenes ya tenéis un hijo, ¿creéis que se aficionará al manga o el dibujo?**

Sí, aunque parezca mentira ya lo está, pues va pintando (que es normal en los niños de 3 años) pero no hay quien le quite su "Goku".

**Bueno, y como padres, ¿qué opináis? ¿el manga puede ser beneficioso o perjudicial para él?**

Ciertamente nos quedamos con beneficioso y perjudicial al mismo tiempo.

Beneficioso porque le gusta, y perjudicial por la violencia que pueda tener, sabemos perfectamente que no los tendría que ver.

**Entonces parece que el punto de vista cambia cuando se tienen hijos...**

En fin, encantados de haberos entrevistado, pero tenemos que volver al trabajo, ¡y vosotros también que tenéis que entregar!



**Susana Vergara**

**FECHA DE NACIMIENTO:** 23/03/1977

**CIUDAD:** Viladecans (BARCELONA)

**ESTUDIOS:** Autodidacta.

**TRABAJO:** Los mismos que Jorge.

**AFICIONES:** Aparte de dibujar, me gusta ir al cine y jugar a los videojuegos.

**ASPIRACIONES:** Pues, llegar a ser una dibujante profesional, tener mis propias ideas y hacer algún *book* de ilustraciones. ¡Ah! se me olvidaba... (a ver si me hago colega de Urushihara).

Nos conocimos estudiando, dando la casualidad de que dibujábamos igual. Al principio, Jorge me daba envidia por conocer alguien que dibujara tan bien como yo. Ahora siendo pareja, nos hemos formado un estudio. Así de chachi...



# 第⑭課：ナ形容詞

## Lección 14: Adjetivos de tipo "na"

Un mes más con vosotros en el Curso de Japonés... ¡Bienvenidos! El mes pasado hablamos sobre uno de los dos tipos de adjetivo del idioma japonés: los adjetivos "i". Esta vez vamos a hablar sobre los adjetivos "na", que no funcionan como los "i".

Recomendamos repasar las lecciones 9 (gramática básica) y 13 (adjetivos "i"). ¡Usad la web oficial si no las recordáis!  
<http://www.dreamers.com/nibongo>

### ¿Por qué adjetivo "na"!?

Como explicamos en la lección 13, existen dos clases de adjetivos, los adjetivos de tipo "i" y los de tipo "na". Si recordáis, los de tipo "i" se llaman así porque todos terminan en "i". Pues también los de tipo "na" tienen ese nombre por la misma razón: todos ellos, sin excepción, terminan en "na". ¡Mirad la tabla de vocabulario de esta página!

Al igual que los adjetivos "i", los adjetivos "na" van delante del nombre al que califican. Ej: 下手な大工 (*beta-na daiku*)

**Carpintero torpe** (*beta-na=torpe / daiku = carpintero*)

好きな女 (*suki-na onna*)

**Mujer que me gusta** (*suki-na=que gusta a uno / onna=mujer*)

¿En qué se diferencian estos dos tipos de adjetivo, si hasta ahora todo funciona igual?

### Los adjetivos "na" NO se conjugan

Aquí llegamos al punto más importante en la diferenciación de los dos tipos de adje-

Conjugación de <i>desu</i> "ser"		Afirmativo		Negativo	
		Forma <i>desu</i>	Forma simple	Forma <i>desu</i>	Forma simple
Presente	Regla general	なです	なだ	なではありません	なではない
	Ejemplo Rômaji	有名です yûmei desu	有名だ yûmei da	有名ではありません yûmei de wa arimasen	有名ではない yûmei de wa nai
Pasado	Traducción	Es famoso		No es famoso	
	Regla general	なでした	なだった	なではありませんでした	なではなかった
	Ejemplo Rômaji	有名でした yûmei deshita	有名だった yûmei datta	有名ではありませんでした yûmei de wa arimasendeshita	有名ではなかった yûmei de wa nakatta
	Traducción	Era famoso		No era famoso	

tivos. En la lección 13 explicamos que los adjetivos "i" tenían las siguientes conjugaciones: afirmativo-presente, afirmativo-pasado, negativo-presente y negativo-pasado. El verbo *desu* (ser/estar) siempre en infinitivo.

Los adjetivos "na" NO se conjugan, lo que cambia es el verbo ser, como podéis ver en la tabla de conjugaciones de esta página.

### ¿Cómo funcionan los adj. "na"?

Manejar los adjetivos "na" es mucho más sencillo que los adjetivos "i" porque no se conjugan. Lo único que hay que hacer para formar frases con el verbo ser es conjugar dicho verbo y quitarle la terminación "na" al adjetivo. En esta página tenéis una tabla con todas las conjugaciones del verbo ser. Hemos añadido las versiones "formal" y "simple". La primera se usa en situaciones formales y la segunda al hablar con amigos. La forma simple es la más utilizada en los manga.

### Frases con el verbo *desu* (ser)

**Nota:** A partir de esta lección la partícula de sujeto は (*ha*) será transcrita al *rômaji* por "wa", ya que es así cómo se pronuncia aunque se escriba literalmente "ha" en hiragana. Tenéis una tabla explicativa de cómo formar frases con el verbo *desu* (ser) con adjetivos "na" en esta página pero vamos ver ejemplos:

この本は大切です (afirm. pres. formal)  
*kono hon wa taisetsu desu*

**Este libro es importante**

(*hon=libro / taisetsu=importante*)

あの道は危険ではない (neg. pres. simple)

*Ano michi wa kiken de wa nai*

**Aquel camino no es peligroso**

(*michi=camino / kiken=peligroso*)

私は魚が大嫌いでした (afirm. pas. formal)

*Watashi wa sakana ga daikirai deshita*

**No me gustaba nada el pescado**

(*watashi=yo / sakana=pescado / daikirai=no gustar nada algo a uno*)

その花はきれいではなかった (n. p. sp)

*Sono hana wa kirei de wa nakatta*

**Esa flor no era bonita**

(*hana=flor / kirei=bonito*)

Como habéis podido observar, el funcionamiento de los adjetivos "na" es igual al de los sustantivos, si os empollasteis bien la lección 11 no tendréis problemas con esto.

### ¿Cuándo se queda "na" y cuándo no?

Habéis podido observar que en ciertas ocasiones la "na" desaparece y en otras se mantiene. ¿En cuáles? Solo se mantiene la partícula "na" si el adjetivo va delante de un sustantivo, como en los ejemplos de antes:

下手な大工 (*beta-na daiku*)

**Carpintero torpe**

La partícula "na" desaparece cuando el adjetivo va delante del verbo ser, como en: この大工は下手です。

*kono daiku wa beta desu*

**Este carpintero es torpe**

Como habéis podido ver, el adjetivo "na" utilizado es el mismo, se trata de 下手な (*beta-na*), "torpe". En el primer ejemplo se mantiene "na" y en el segundo desaparece.

### ¡Atención!

Al final de la lección 13 comentamos que los adjetivos "i" podían prescindir del verbo ser en situaciones informales, por ejemplo:

試験は難しかった (です)

*shiken wa muzukashikatta (desu)-> se obvia*

**El examen fue difícil**

(*shiken=examen / muzukashikatta=fue difícil*)

En el caso de los adjetivos "na" el verbo "ser" tiene siempre que estar presente, ya sea en forma simple o formal, por ejemplo:

試験は大変だった *shiken wa taihen datta* (*taihen=difícil*)

**El examen fue difícil**

*Muzukashii i taihen-na* aquí son sinónimos. El segundo es adj. "na" así que lleva el verbo *desu*.

漢字	ローマ字	翻訳
kanji	romaji	traducción
大変な	Taihen-na	Difícil, Molesto
静かな	Shizuka-na	Tranquilo
きれいな	Kirei-na	Bonito
ひまな	Hima-na	Tiempo libre
丈夫な	Jôbu-na	Sano, Vigoroso
元気な	Genki-na	Fuerte, animado
親切的な	Taisetsu-na	Amable
危険な	Kiken-na	Peligroso
安全な	Anzen-na	Seguro
上手な	Jôzu-na	Hábil
下手な	Heta-na	Torpe
大切な	Taisetsu-na	Importante
有名な	Yûmei-na	Famoso
大丈夫な	Daijôbu-na	Estar a salvo
好きな	Suki-na	Gustar
嫌いな	Kirai-na	No gustar



Vamos a ver el uso práctico y las diferencias de uso de los adjetivos de tipo “na”, como siempre en nuestra sección de manga-ejemplos.

Vamos a repasar de nuevo lo que hemos visto en la primera página. ¡Adelante!

**Takara:** 大丈夫だよ  
*daijôbu da yo*

bien/correcto ser (part)

**No pasa nada / Tranquilo**

En este primer ejemplo podemos observar un adjetivo “na” dentro de una frase de verbo *desu* (ser/estar). Como hemos visto en el cuadro de la página anterior, se trata de la conjugación presente-afirmativo en forma simple. La forma simple es muy utilizada en los manga, se trata de la forma elegida al hablar de manera informal, con amigos, familia, etc... El adjetivo “na” de este ejemplo, 大丈夫な (*daijôbu-na*) es utilizadísimo en japonés. No tiene traducción directa al castellano, aunque tiene el significado de “no pasa nada” “estoy bien” “tranquilo”...



Asami Ryûko / *Romancers*, Shûeisha

**Karin:** イヤな予感がするわ…… (ことみ……)

*iya-na yokan ga suru wa...* (kotomi.....)

desagradable presentimiento  
(part) hacer (part) (Kotomi)

**Tengo un horrible presentimiento... (Kotomi.....)**

Terminando esta lección nº 14 pondremos un ejemplo de cuándo no se quita la parte *na* de los adjetivos “na”. Como hemos dicho en la página anterior sólo se mantiene el *na* si detrás del adjetivo viene un sustantivo, como en este caso, en el que tenemos el sustantivo *yokan* (presentimiento). Por tanto la frase no es *iya yokan ga suru wa* sino *iya-na yokan ga suru wa*. Si uno no pone la *na* la frase es incorrecta. Por lo demás, el adjetivo utilizado aquí es una vez más *iya-na*, como en el ejemplo anterior, también escrito en katakana en vez de kanji.

**Ranma:** なんだ、元気じゃね〜か。

*nan da, genki ja nee ka.*

qué ser, sano ser (neg) (preg)

**¿Qué te pasa? ¿No te encuentras bien?**

Aquí podemos ver la conjugación presente-negativa en forma simple del adjetivo 元気な (*genki-na*). La parte *de wa* de *genki de wa nai* se contrae a menudo y se transforma en *ja*, como en este caso, *genki ja nai*. Además, Ranma habla usando el dialecto de Kantô (Tôkyô y alrededores) por lo que una vez más ocurre una contracción, esta vez dialectal: *nai* se convierte en *nee*. Por lo cual, lo que en japonés estándar sería *genki de wa nai* se convierte en este caso en *genki ja nee*. *Genki-na* significa “fuerte”, “saludable”, “encontrarse bien”...



Takahashi R / *Ranma 1/2*, Shôgakukan

**Cell:** 残念だったな……

*zannen datta na.....*

lástima ser (pas) (part)

**Vaya, ¡qué lástima...!**

Otro ejemplo de conjugación, en este caso se trata de la forma pasado-afirmativa en forma simple. Las palabras señaladas en la traducción literal como (part) son partículas que dan énfasis a la frase. En este caso tenemos la partícula “na”, en el primer ejemplo tenemos “yo” y en el último “wa”. Tienen matices diferentes, los cuales veremos en próximas lecciones. *Zannen-na* significa “qué pena”, “qué lástima”.



Toriyama Akira / *Dragon Ball*, Shûeisha



Fujisawa Tôru / *GTO*, Kôdansha

**Nanako:** あたしちっともイヤじゃなかった

*Atashi chittomo iya ja nakatta*

yo nada desagradable no ser (pas)

**No me resultaba en absoluto desagradable**

Y para completar el set, tenemos la forma pasado-negativa del adjetivo *iya-na*, en este ejemplo está escrito en

katakana pero es muy frecuente encontrar la versión kanji en los manga, que es 嫌な. *Iya-na* significa, según el diccionario, “desagradable”, “enfadoso”, “fastidioso”, “molesto”, “repugnante” y “repulsivo”, ¡toma variedad! Es una palabra muy utilizada en los manga. En este ejemplo también podemos ver la contracción que vimos en el ejemplo de Ranma, la parte *de wa* de *de wa nakatta* se convierte en *ja nakatta*.



Katsura Masakazu / *DNA2*, Shûeisha

## UN NUEVO PEQUEÑO GLOSARIO

**Adjetivo-i:** Uno de los 2 tipos de adj. Este acaba siempre en *i*.

**Adjetivo-na:** El otro tipo de adjetivo. Termina siempre en *na*.

**Contadores:** Sirven para indicar número, los sustantivos japoneses no cambian nunca.

**Forma masu:** Manera formal de declinar un verbo. Esta forma siempre termina en *masu*.

**Forma simple:** Manera informal de declinar un verbo. Se utiliza en los diccionarios y en la conversación informal.

**Verbo-suru:** Tipo de verbo que consiste en *sustantivo+suru*.

Marc Bernabé (99k005m@kufs.ac.jp)



# LOS SOLDADOS JAPONESES

La visión que tenemos habitualmente del *samurai* es la de un hombre de sangre fría y mirada penetrante vestido con un *kimono* y con la espada al cinto. ¿Son realmente estos los guerreros japoneses? Sí y no... Estos *samurai* solían ser oficiales, pero los soldados de a pie eran bien distintos.

Como ejemplo para este número hemos tomado a *Doraemon*, en uno de los viajes temporales Nobita va a buscar a sus antepasados y se ve inmiscuido en una guerra. Los soldados que allí aparecen llevan armaduras más sencillas que las que podemos ver en los museos, de hecho muchas veces luchaban casi sin ropa, y... ¡Sorpresa! ¡Luchan con lanzas! ¿Y la famosa *katana*? Los guerreros de infantería utilizaban principalmente la lanza para combatir, bastante efectiva contra la caballería, mientras que la *katana* era utilizada cuando el combate pasaba al cuerpo a cuerpo. La esgrima japonesa está pensada mucho más

como una técnica para duelos que para una gran batalla, y hay que ser muy diestro para mantener a raya a muchos adversarios a la vez (no como nos muestran las películas). En un duelo perfecto con *katana* se dan los menos golpes posibles, el objetivo es abrirle la cabeza al contrario o hacerle cortes mortales. Para ello se ha de estudiar muy bien al adversario y la situación, pero si hacemos eso en una batalla nos ensartarían en menos que canta un gallo...

Hablando de la espada... De siempre se ha dicho que los *samurai* no llevaban escudo porque lo encontraban deshonesto, pero eso solo era una excusa. En los primeros tiempos del Japón de los *samurai* la infantería utilizaba espadas rectas muy parecidas a las chinas, mientras que los oficiales montados a caballo utilizaban la *katana* o el *tachi*, espadas mas largas y curvas, por tanto mas aptas para luchar a caballo. Pues bien, la infantería se reveló y quiso portar las mismas armas que los oficiales, se encontraron con una espada poco manejable a pie y que tenían que usar a dos manos, de este modo tuvieron que abandonar los escudos.

Volviendo a *Doraemon*, observaréis que los oficiales de mayor rango hacían acto de presencia en la batalla, pero rara vez se inmiscuían en la lucha. Montaban unos cuarteles con "empalizadas" de tela desde los cuales dirigían la batalla con más tranquilidad.

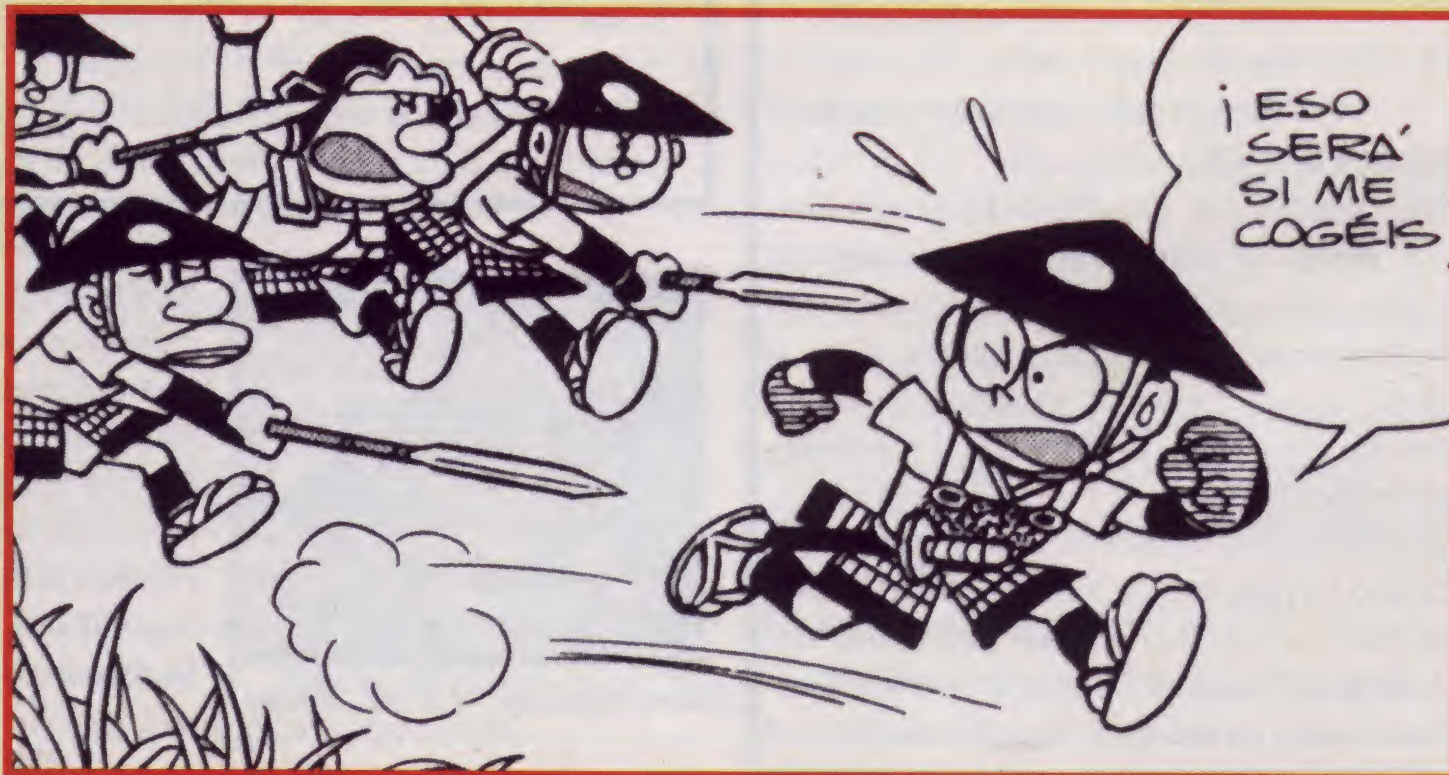
Por último un detalle que han pasado por alto en la aventura de Nobita, los estandartes. Cada soldado llevaba sujeto a



la espalda el estandarte de su bando. ¿El motivo? Sencillo, mientras que en la edad media europea 500 hombres formaban un importante ejército en Japón la cifra ascendía fácilmente a 100.000. Cada bando no conocía ni de lejos a todos sus integrantes, de modo que adoptaron esta solución para evitar matarse entre sí.

Cabe decir que tan pronto los portugueses llevaron las armas de fuego al archipiélago nipón la mayoría de los señores feudales olvidaron el honor y cambiaron el acero por el plomo, para que luego digan...

Jorge Orte  
jorge@aresinf.com





# EL JAPONÉS ESCRITO



**E**ste libro, más que un libro sobre la cultura japonesa, sus costumbres o su literatura, trata de ser una especie de diccionario de *kanjis* para la gente que esté estudiando el idioma japonés. Seguramente en alguna ocasión, si habéis intentado (como yo) aprender el idioma japonés, os habéis encontrado de primeras con dos silabarios de tropecientos símbolos que cuando habéis terminado con uno, ya no os acordáis del anterior, pues bueno, la sensación de dificultad es mucho mayor cuando, tras aprenderte ambos silabarios (*Hiragana* y *Katakana* para más señas), empezáis a descubrir con asombro que para algunas palabras o expresiones existe un *kana* concreto, es decir, que tiene su símbolo propio y que para decirlo es mejor aprendérselo. ¡No puede ser! Eso es imposible...

Para hacerlo más posible está este libro, que ha distribuido los *kanjis* de manera idéntica a la que se tienen que enfrentar los estudiantes japoneses en la escuela, de modo que si eso significa facilitar (aunque tan solo sea un poco) las cosas, es un libro que resultará muy útil para los ya iniciados. Es decir, no es un libro donde se explique la gramática (que quizás lo haría todavía más completo), pero si que sirve para sacarte de un apuro

a la hora de traducir alguna palabra que no entiendas o de encontrar el significado con el que no contabas.

Si no habéis estudiado Japonés y queréis comenzar, no lo hagáis por este libro porque os vendrá grande, pero si lo que queréis es un apoyo a la hora de entender las clases de japonés (que por cierto en esta revista las damos muy bien), es un libro más que aceptable y útil, ya que la disposición de los *kanjis* ayuda notablemente a la hora de encontrar el símbolo adecuado.

Su disposición está dividida en seis cursos, con lo que se puede hacer paulatinamente y de modo que cada alumno pueda conocer sus avances en el estudio de este idioma que se caracteriza por ser bastante complejo en su dominio (aunque no imposible). Eso sí, deja bastante claro que si una persona quiere aprender japonés, no debe estudiar por su cuenta, sino que es mucho mejor tener ayuda.

Por otro lado, es curioso el poder estudiar en este libro la evolución que han sufrido los *kanjis*, de modo que se puede ver que un *kanji* que en su inicio era un monigote (y quería decir "persona") ahora es de líneas más concretas y para decir lo mismo se hace de distinta manera.

En resumen, quizás yo no sea el más indicado para hablar sobre estas cosas, porque mi nivel de japonés es bastante patético, pero puedo decir que este libro vale.

Relación de *kanjis* correspondiente al 1º curso.

1	一	14	金	27	糸	40	水	53	大	66	八
2	右	15	空	28	字	41	正	54	男	67	百
3	雨	16	月	29	耳	42	生	55	中	68	文
4	円	17	犬	30	七	43	青	56	虫	69	木
5	王	18	見	31	車	44	夕	57	町	70	本
6	音	19	五	32	手	45	石	58	天	71	名
7	下	20	口	33	十	46	赤	59	田	72	目
8	火	21	校	34	出	47	千	60	土	73	立
9	花	22	左	35	女	48	川	61	二	74	力
10	学	23	三	36	小	49	先	62	日	75	林
11	気	24	山	37	上	50	早	63	入	76	六
12	九	25	子	38	森	51	足	64	年		
13	休	26	四	39	人	52	村	65	白		

## EL JAPONÉS ESCRITO

Autor: De la Corte


Editorial: Hiperrón

Págs.: 435

Precio: 2000 ptas. Aprox.

Andrés G. Mendoza

Celtas@softhome.net



ORIGEN DE ESTE KANJI 69 825

Este kanji representa un arma.

TRAZOS	3	ESTILOS			
		S-CURS	CURS.	3 A.C.	15 A.C.
ESENCIA	干	𠄎	𠄎	𠄎	

干潮

941

ESPAÑOL

marea baja

JAPONÉS

kanchoo

干す

ESPAÑOL

secar

JAPONÉS

hosu



No es "la revista que estabas esperando"...

**Nexus**  
Todo lo que te gusta y más #1 795 PTAS. 4,78 €

**DE REGALO**  
**DOBLE PÓSTER**  
**DESPEGABLE**  
**Y CD**

**FINAL FANTASY VIII**  
ファイナルファンタジーVIII  
TODAVÍA QUEDAN  
COSAS POR DECIR

**TARZAN**  
EL REY DE LA SELVA

**Battle Chasers**  
FANTASÍA ÉPICA  
EN CÓMIC

**Ker**  
En pap

**Nexus** // 1  
Todo lo que te gusta y más

**CONTENIDO**  
Tazán, Mundodisco

**ARTÍCULO**  
Masumi Kusanagi, Masumi,  
Masumi Kusanagi, Masumi Kusanagi,  
Final Fantasy VIII

**ENTREVISTA**  
Final Fantasy VIII,  
Battle Chasers,  
Masumi Kusanagi,  
Masumi Kusanagi

**VIDEO**  
Final Fantasy VIII, Masumi,  
Masumi Kusanagi, Masumi Kusanagi,  
Masumi Kusanagi

☒ SIN VIRUS  
GARANTIZADO POR  
NORTON ANTI-VIRUS  
NORTON ANTI-VIRUS  
NORTON ANTI-VIRUS

... es mucho más.

Bienvenidos al Nexus

MANGA • CÓMICS • ROL • CLÁSICOS • LIBROS • ART BOOKS • VIDEOJUEGOS • CINE • INTERNET



## LOS MACHOS DEL MANGANIME SEGUNDA PARTE

En esta nueva entrega de Los Machos del Manganime Krestas (aguantando como puede) e Hitomi, aparte de frikear un rato, nos hablarán de:

### EL MACIZUS IBERICUS

Se trata de un espécimen bastante abundante, por una poderosa razón: los personajes atractivos venden mejor debido a que los lectores quieren parecerse a ellos (aunque lo lleven crudo ^\_^U) y las lectoras tenemos un aliciente más para ver una serie o leer un manga. Y es que no solo de tías buenas vive el manga y estos chicos cumplen la importante misión de alegrarnos la vista llenando nuestros cuartos de miradas seductoras y cuerpos imposibles. Veamos unos ejemplos:

**Schezar, Allen** (*La visión de Escaflowne*): En fin, ¿qué puede decirse de este peaso de Caballero Celeste que no salte a la vista? ^\_^U. La primera impresión que nos llevamos de él es que se trata del típico personaje-que-derrite-con-la-mirada-a-la-protagonista, en este caso a Hitomi Kanzaki, y de paso lleva de calle a las seguidoras de la serie... pero Allen es mucho más que un cuerpo bonito (y que unos ojos azules y una melena rubia y que una sonrisa encantadora y... y... arrrgh.. no sigo, que me pierdo) porque en *La visión de Escaflowne* nada es lo que parece y este playboy esconde un corazón herido por un hondo sentimiento de soledad (snif) ya que su vida no ha sido un camino de rosas... aunque, claro, para sobrellevarlo mejor se liga a todas las princesas que se le ponen a tiro, pero bueno, las otakus se lo perdonamos todo. ^\_^

**Krestas:** Ejem... si no te importa, Hitomi, ¿podrías dejar de hablar del melenas y pasar al siguiente personaje?.

**Hitomi:** ^\_^U Ah, perdón, es que estaba inspirada...

**Hiko, Seijuro** (El guerrero Samurai -Rurôni Kenshin-): Si buscamos en el diccionario la definición de "tío bueno" encontraremos una foto de este hombretón, porque la verdad es que el sensei de Kenshin Himura tiene un cuerpo... que es demasiado.

Dejando de lado su afición al sake, a las mujeres y a las capas podemos decir que este cuarentón es un buen tipo... tomó bajo su protección al desvalido Kenshin cuando no era mas que un niño y le instruyó en la técnica Hiten Mitsurugi. Si bien se quedó más colgado que una percha cuando Himura le dejó para irse a guerrear... (¿alguna voluntaria para hacerle compañía?). En fin... resumiendo: está cuadrado ^\_^U.

**Trunks** (*Dragon Ball Z*): Pelo lila, pantalones anchos, chaqueta ajustada y un espadón toledano... el hijo de Bulma y Vegeta logró que muchas otakus quedaran prendadas del encanto de Dragon Ball (¿o del suyo?). Lo más curioso es que a pesar de sus atributos, indudablemente mejores que los del resto de chicos disponibles de la serie, ninguna pibita manga se fija en él en ningún momento (Diox, ¡hasta Krilin se lleva al huerto a un par antes que el buenazo de Trunks!). Claro que esto puede deberse a que Toriyama no quería estropear las fantasías de las otakus liando al persona-

je con una posible "competidora" ^\_~.

**Shirju** (*Caballeros del Zodiaco*): ¡Es él!, ¡Es él!... el caballero más aclamado (sobre todo por mujeres, no nos engañemos) de entre todos los salvadores de Atenea, el más guapo, el más fuerte, el más... ¡narices! si es que tendría que ser el protagonista de la serie en lugar del negado de Seiya ¿o no?.

**Hitomi:** ¿Qué pasa?... ¿no vas a escribir nada más sobre Shirju?...bien, pues tendré que ocuparme yo. Shirju no es sólo uno de los personajes más carismáticos de la serie (probablemente el que más) sino que nos da toda una lección de estilo... ¿cuantos sueños adolescentes, y no tan adolescentes, ha provocado esa faldita a lo Hércules? H\_H ¿y esas mallas ajustadas que dejan poco a la imaginación?, ¿y esa armadura sobre los pectorales?... o la melena negra al viento y esos ojos verdes, verdes como el trigo verde y como el verde verde limón...

**Krestas:** Leches... Hitomi ¡que me estás dejando el teclado lleno de babas!... contrólate o haces tú sola el artículo. -\_-U

**Hitomi:** Jarl... perdón, es que me emociono... jejeje

**Krestas:** Mmm... y además te estás olvidando de uno de los tíos más macizos que se han posado sobre la faz de la Tierra: Dark Schneider (y que esté diciendo yo esto...)

...No os perdáis nuestra próxima entrega: El CARADURA REX

**Hitomi** (labelia@yahoo.com)

**Krestas** (krestas@jet.es)





## CÓMO HACER UN ACETATO



**Ken Niimura ya nos explicó en su momento los pasos necesarios para realizar un acetato. Pero queremos que sean los chicos de Anime Studio los que os expliquen como se ha hecho el dibujo de una de nuestras portadas. Seguro que la recordáis del número 15 de Dokan.**

**A**ntes de empezar a hacer un acetato o cel, como queráis llamarlo, hay que tener los materiales adecuados para poder trabajarlo, como: pinceles blandos de diferentes tamaños, una huevera donde poder mezclar los colores, algún que otro trapillo o papel (como vosotros veáis), unos guantes blancos de algodón (como los que usan los fotógrafos al revelar un carrete), un cutter para poder retocar la pintura (ya seca) que mas adelante explicaremos, y lo más esencial, las pinturas. Son acrílicas y especiales para el diseño y la animación. Nosotros utilizamos la marca **Film Color** de la casa **Vallejo**. Que quede claro que el material es bastante carillo. Así que más vale comenzar con los colores básicos (blanco, negro, rojo, amarillo y azul).

Todo esto se puede encontrar en papelerías especializadas.

¡Eh! Que falta otra cosa muy importante. Una mesa con un cristal transparente y debajo una luz que traspassará el dibujo.

Bueno parece que ya podemos comenzar...

Vamos a poner de ejemplo a Kenshin, famoso por la serie *El guerrero Samurai* (*Ruroni Kenshin*).

(1) Comenzamos con un boceto del dibujo, que una vez esté a nuestro gusto...

(2) ..se entinta con líneas claras y limpias.

(3) Se hace una fotocopia normal, y otra en acetato, ahora os explicamos porqué una fotocopia normal. Pues muy sencillo, para hacer las sombras. Hay quien entinta calcando directamente sobre el cel, pero resulta mucho mas cómodo hacer una fotocopia.



# TALLER DE Dibujo

(4) Cogemos la fotocopia normal y comenzamos a marcar las sombras, por ejemplo, con lápices de colores. También podéis decidir los colores con los que vais a pintar la fotocopia. Hay muchas maneras de colorearlo. Pueden llevar un color de sombra o cuatro, como las ilustraciones de **Urushihara** tantos como sombras o brillos.

En el ejemplo podéis comprobar la cantidad de sombras que lleva y que están pintadas con lápices de colores. ¿Veis la diferencia de color de una sombra a otra?. Pues tiene que diferenciarse, para no pintar erróneamente el acetato. Aclarado esto, al fin, podemos comenzar con la pintura.

(5) Se coloca la fotocopia sombreada de lápices de colores, debajo del acetato o (cel), pero ¡ojo!, recordad que se pinta por la parte invertida.

Bueno, empezaremos con el pelo, ya que hay tres colores y parece sencillo de explicar. Aparte de esto, nosotros solemos comenzar a pintar las sombras mas oscuras, hasta llegar al color mas claro. ¡Acordaros de que tenéis que ir dejando que se seque la pintura!, si no, se mezclaran los colores. Bueno, aquí ya se puede usar el cutter, ¿por qué?, muy fácil, cualquiera puede salirse del dibujo al pintar, así que tranquilamente se rascarán con el cutter las zonas mas salientes del dibujo. Pero recordad que la pintura debe estar seca.

También tenéis que saber que el color debe tener una capa uniforme bien opaca (aunque echéis pegotes gordos).

Terminado el pelo, seguíis pintando el resto del personaje hasta acabarlo completamente.

(6) Ahora pasemos al fondo. Cojemos una cartulina, aunque si es especial para acuarelas mejor, ya que es un poco más gruesa que las normales. Hacemos un boceto del paisaje ,

después comenzamos a pintar el cielo con acuarelas y seguidamente la vegetación con gouache.

(7) Una vez que este todo terminado, solo tenéis que poner el acetato encima del fondo.

Y para finalizar la ilustración le damos los últimos retoques al acetato, con brillos en aerógrafo, consiguiendo un mejor efecto..

Jorge Lancha  
Susana Vergara  
(ANIME STUDIO)





## FIGURAS BASADAS EN CARD CAPTOR SAKURA

Este mes seguiré haciendo una reseña de las mejores figuras (en mi opinión) que he visto por ahí. Aprovechando la reciente emisión de la serie en Canal 2 Andalucía voy a comentar las figuras de la serie *Card Captor Sakura*, de las CLAMP.

Antes que nada solo aclarar una cosa: durante el **Salón del Manga de Barcelona**, se me acercaron varias personas siempre con la misma pregunta: "Tío, ¿pero tú de verdad tienes tantas figuras como pones en tus artículos?" Y la respuesta es que no. Ya me gustaría a mí tener pelus y tiempo como para tener y haber pintado todas esas figuras, pero con mis posibilidades económicas actuales y los estudios la verdad... Pintadas y en diversas fases del pintado/montado tengo unas once o doce solo (y todas de las baratas, nada de esas que valen veinte papeles).

Pues nada, sin más demora vamos al tema que nos ocupa...

De esta serie, a pesar de ser más o menos reciente, han aparecido multitud de figuras.

La serie en sí la verdad es que se presta a ello, dada la cantidad de modelitos distintos que luce Sakura a lo largo de la misma, con lo que los modelistas han tenido muchas ideas para hacer sus figuras sin repetir siempre la misma (pero vamos, Tomoyo tampoco se libra de tener unas cuantas por ahí, con cámara de vídeo incluida). Veamos algunas de las que más me han llamado la atención:



Aquí tenemos la primera... Sakura con uno de sus trajes de combate, montada en su bastón mágico. Esta, y las siguientes (a no ser que indique lo contrario) están creada por **Takeshi Miyagawa**, que debe ser un auténtico fanático de la serie, ya que ha modelado la mitad de las figuras de la misma que he visto por ahí (y todas, absolutamente todas a escala 1/6). El traje de la figura es demasiado sencillo para mi gusto, no llama mucho la atención, y las alas del bastón no convencen nada, pero en conjunto no está nada mal.

Sakura con su traje en plan gato. El traje aquí es más detallado que en el caso anterior, y la sensación de movimiento general está más conseguida. El pintado ya es otra cosa, porque creo recordar que el delantal y los detalles en blanco eran de color rosa en el original de la serie, pero bueno...



Aquí ya llegamos a algo realmente más complicado. El traje creo que es el que lleva en el episodio de la carta Canción. Los volantes de la falda tienen que ser una auténtica pesadilla tanto de montado como de pintado, pero el efecto que crean una vez terminados la verdad es que merece la pena. Alrededor de 9.700 ptas.



Y no todo iban a ser los "trajes de faena" de Sakura. Aquí la tenemos con su uniforme de colegio, tal y como sale de su casa todas las mañanas (patines incluidos, con rodilleras, protectores y todos sus detallitos y demás). Muy completa. Sale por unas 9.000 pelus.

Y hablando de cosas complicadas. Este es el traje con el que aparece en los *openings* de la serie, exacto hasta en el más mínimo de los detalles. Tiene que ser aún más complicado de montar y pintar que el que mencioné antes, porque aparte de llevar unos volantes casi iguales, además lleva multitud de lacitos, e incluso una carta en la mano, que puede ser bastante entretenida de pintar por su tamaño (pero vamos, si se puede pintar un escudito de un orco del **Warhammer**, se puede pintar esto).



Y aquí tenemos a la "cómplice" de Sakura, Tomoyo.

Aquí aparece sin la cámara, y la pose en sí me parece bastante paradita, demasiado estática, pero vamos, va acorde a su carácter, la chica esta tampoco es que sea el entusiasmo en persona.



# TALLER DE Maquetas

Esta figura tiene un poco más de acción que la anterior. Aquí además aparece con su inseparable cámara (la pose sería ideal para una escena con una figura de Sakura de la misma escala delante, como si la estuviera grabando mientras actúa, como hace en la serie). Esta no es del **Miyagawa**, sino de **Wood** (es japonés, a pesar del nombre. Para mí que es un pseudónimo), y sale por cerca de las 20.000 (es como el doble de cara que las demás).



A pesar de lo que parezca, aquí Sakura no lleva uno de sus trajes de combate, sino el uniforme de animadora de la escuela Tomoeda, con el que se la ve en un episodio, y tampoco lleva su bastón, sino el bastón de animadora con el que entrena. Una figura muy alegre, tanto por la expresión como por la pose. El precio tampoco es exagerado para este tipo de figuras: Unas 9.500 pesetas.



da). Sakura va montada sobre un bastón, y todo el conjunto sobre una base elevada para dar la impresión de que vuela realmente. El traje está realmente bien realizado (aunque el montaje puede resultar un poco complicado), y el conjunto consigue una buena sensación de movimiento. La única pega que le veo es que... ¡El bastón tiene las alas al revés! No recuerdo exactamente si en la serie en sí también están así, pero vamos, tal como están volaría siempre hacia atrás. Ah, la figura de la izquierda es una en material transparente (no estoy seguro si de cristal o no) cuya foto encontré por ahí, y es exactamente el mismo modelo.



Estas y las siguientes ya no son de Takeshi Miyagawa. Aquí tenemos tres SDs de unos 9 centímetros de altura cada uno, con Sakura en el vestido del *opening*, el de gato y el uniforme de deporte de su colegio. Salen cada una por unas 5.000. Como dirían los japoneses: "Kawaii!!"



Otro de sus trajes de combate, en este caso el que lleva en el episodio donde se enfrenta a la carta del Agua. Esta figura es algo más cara que las otras de **Miyagawa**, unas 12-13.000 pesetas, pero también es más aparatosa (unos 27 cm. de alto una vez termina-



Este es el vestido con el que aparece en el episodio en el cual resulta ser encogida por una carta. Tiene un importnate parecido al que lleva Alicia en *Alicia en el País de las Maravillas*.

La verdad es que los pliegues de la ropa están considerablemente bien conseguidos.

Esta me gusta especialmente. Supongo que está sacada del manga también, ya que en la serie el traje este no aparece. Es una figura un poco tétrica, por el color del traje y eso, pero me gusta la expresión de la cara y la pose.



Y aquí están Sakura y Tomoyo juntas, ambas disfrazadas de gatas. Estas figuras insinúan aún más que en la serie una cierta relación romántica entre ellas dos.



Y para terminar, otra vez Sakura con su traje de combate impermeable, que usó en el episodio de la carta del Agua. La sensación de movimiento es bestial. Escala 1/6, y sale por unas 20.000 ptas. Eso es todo por hoy. El mes que viene, más.

David Rodríguez Moyano  
the\_master@ctv.es



## ¿DE QUÉ VA ESTO?

*Dance Till Tomorrow* es, como ya he dicho, una obra erótica, no pornográfica. El sexo juega un papel muy importante en la historia, aunque hay un trasfondo y las numerosas y explícitas escenas de sexo tienen una razón de ser.

El protagonista de este manga de Naoki Yamamoto (sí, ya lo sé, no lo conocen ni en su pueblo) es Suekichi, un joven estudiante. Su bisabuelo muere y durante el funeral pilla una borrachera de las que hacen historia. Al día siguiente se levanta al lado de una chica... ¡Dios santo! ¡Ha perdido su virginidad y no ha podido disfrutarlo! Pues bien, según las explicaciones de su abogado esta chavala está interesada en él únicamente por la fortuna que heredará si acaba su carrera, se casa y consigue un empleo, y es que hay abuelos con muy mala leche. No es sólo una suposición del abogado, prácticamente solo falta que ella misma lo admita. Su nombre es Aya Hibino, y es la persona con menos escrúpulos sobre toda la faz de la tierra. Suekichi está enamorado de una compañera de la clase de teatro, sin embargo su carne es débil y no hace más que sucumbir a las provocaciones de Aya. Sabe que tan sólo se acuesta con él por dinero, pero su libido es más fuerte que su orgullo (de hecho en muchas ocasiones es él mismo quien la acosa). Explicado de esta forma parece una serie porno en toda regla, sin embargo las escenas de sexo destacan mucho más por explícitas (que lo son y mucho) que por abun-



# DANCE TILL TOMORROW

## Erotismo, no pornografía



Muy poca gente conoce el significado de las palabras erotismo y pornografía. Para aclararlo de forma rápida: Una película cuyo único argumento es el sexo y tan sólo vende sexo sería pornográfica aunque no se viera ni una sola penetración. En cambio una película que contenga abundantes escenas de sexo, pero además tenga otros alicientes sería erótica. Como la obra que comentamos este mes.





## ADULT ZONE

lantes. A lo largo del manga Suekichi luda sobre a quien ama realmente, gualmente Aya empieza a interesarse le verdad por Suekichi y a introducirse en su vida de una forma algo más ortodoxa. Podría decirse que se trata de un manga estudiantil, pero de estudiantes universitarios, con su día a día, como es lógico sus relaciones sexuales, bastante más comunes que entre los estudiantes de instituto (especialmente en Japón).

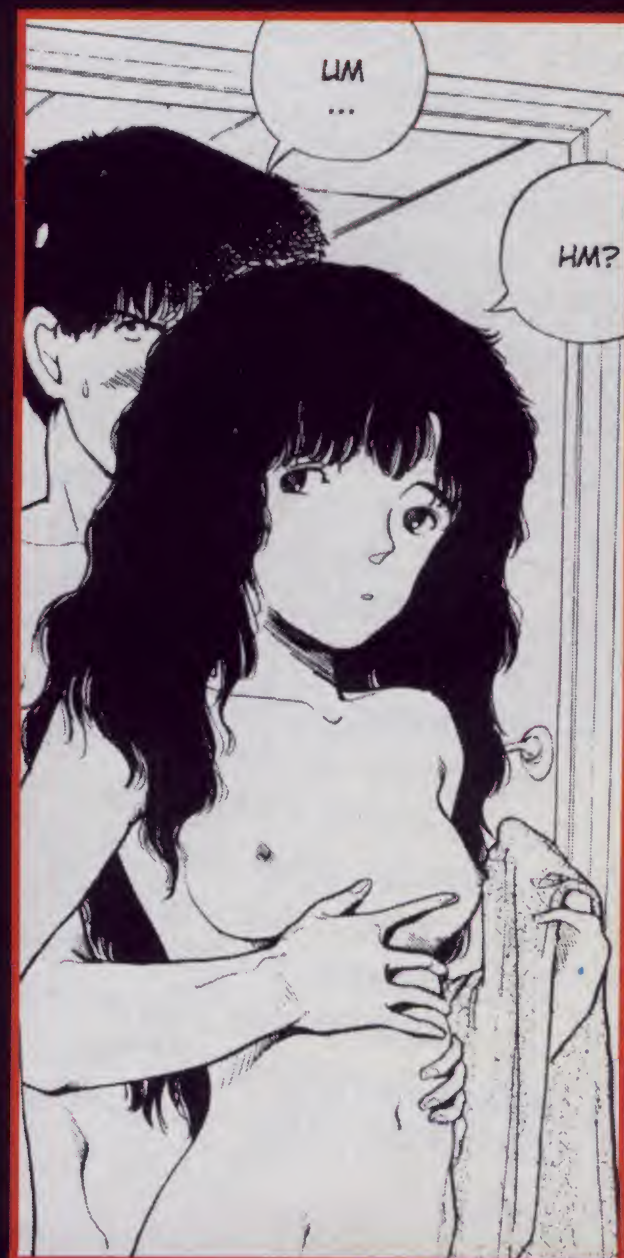
### ESTE SEXO ES REAL

Lo cierto es que la mayoría de los mangas hentai son muy poco realistas, las situaciones que se dan tienen como fin alimentar las fantasías de sus lectores, y todo hay que decirlo, a gente las tiene muy, muy raras. La típica escena de la chica que es violada pero disfruta con ello es algo que muy pocos de nosotros viviremos siempre hay alguien...). En cambio las escenas de *Dance Till Tomorrow*, pueden resultarnos familiares o, si aún somos muy jóvenes, las viviremos. Digamos que es sexo real, igual que la chica. Aya no es el prototipo de protagonista de manga hentai, no tiene cara de niña, ni las tetas como andías ni tampoco es hermafrodita o bisexual. Es una joven bastante delgada y con poco pecho (pero un teta que no veas), no es fea, ni tampoco tiene cara de ángel. Vamos, que este es un manga erótico pero de los que se leen a dos manos.

### ¿DÓNDE HA SALIDO?

Bien, aparte de, obviamente, en Japón *Dance Till Tomorrow* ha sido publicada en Francia y EE.UU. Fonkam la publicó en tierras vecinas bajo el nombre de "*Assatte Dance*", mientras que al otro lado del charco fue Viz la que obsequió a sus lectores a través de la revista **Pulp**, algo así como nuestro desgraciadamente fallecido *Shonen Magazine*, pero con obras para un público más maduro (aunque no es una revista erótica). Si tenéis oportunidad de verla tened muy claro que no la oltaréis.

Ice Cream





# FORUM OPINIÓN

Podéis opinar sobre lo que os venga en gana, pero por favor, utilizad un lenguaje correcto y no difaméis a otras personas.

Enviad vuestra opinión a:

Forum Opinión - Revista Dokan  
Ares Informática, S.L.  
Avda./ Mare de Deu de Montserrat 2 bis  
08970 Sant Joan Despí (Barcelona)

Intentad no extenderos más de lo necesario, así podremos recoger muchas más opiniones y hacer la sección más variada.

Hace ya tiempo que no me preocupan en absoluto las opiniones vertidas por asociaciones de televidentes y APAs. Cuando hace años tuvo lugar el bombazo de las videoconsolas y la salida del Mortal Kombat criticaron los videojuegos. Después vino el rol y dejaron los videojuegos olvidados... entonces llegó la moda de criticar el manga que se olvidó temporalmente al llegar el Tamagotch, también se quejaron de Pokemon cuando tuvo lugar el incidente de la epilepsia, y ahora lo hacen por otros motivos... Sin embargo las videoconsolas han triunfado, los juegos de rol siguen como siempre, cada vez emiten más y mejor anime en la tele, un motón de frikis compramos la tontería del Tamagotchi y Tele 5 emite Pokemon...

Conclusión, sólo son 4 gatos que hacen mucho ruido, que realmente no tienen ideales si no que su único objetivo es criticar todo aquello que sea novedoso y pueda ser usado para fines ociosos... Solución, pasar de ellos y dedicarnos a lo nuestro.

Jorge Orte

Estoy de acuerdo con Xavier Burgos en que estamos viviendo en un país en plena evolución cultural, lo que es muy de agradecer; nuestras producciones cinematográficas tienen cada vez mayor calidad, tenemos toda una generación de nuevos y excelentes escritores, músicos, pintores y un largo etcétera... algún día hasta tendremos buenas producciones de dibujos animados y todo (nada más fácil que superar en calidad a los Fruittis y compañía). En lo que ya me pierdo totalmente es en lo de la zambomba y la alpargata. O no exactamente... en realidad sí que ocurren esas cosas pero ¿qué tiene eso que ver con las denominaciones de tebeo o cómic? En realidad, la única diferencia entre tebeo, manga o cómic es el idioma en que lo digas. Vale, reconozco que popularmente se llaman mangas a los tebeos japoneses, cómic a los americanos, tebeo a los españoles... (¿cómo llamas a los europeos? ¿Bandes Dessinées?) Precisamente tenemos un idioma extremadamente rico, ¿por qué nos empeñamos en recurrir a términos extranjeros y nos parece incultura no hacerlo?)

Elena Orte

En primer lugar, quiero felicitaros por vuestra revista. Es genial. Y me alegro mucho de que tenga una sección de opinión, sobre todo porque así podemos defendernos de personas como la autodenominada "Una persona normal". ¿Es que porque nos guste el cómic ya no podemos ser personas normales? A mí me parece muy bien que no te guste el cómic pero deberías respetar nuestros gustos y no llamarnos dementes. Seguramente tú te gastas tanto dinero como yo en cosas que a mí me parecerían auténticas tonterías pero cada uno tiene sus gustos y gastarse el dinero en cómics no implica en absoluto una incapacidad de integración social. Otra cosa, intentar conocer culturas ajenas no es estúpido, al revés, resulta muy enriquecedor.

Estefanía Gómez



Dicen que el manga se muere...

Dicen que el manga se muere en España, y no me extraña; **Norma** cierra casi totalmente su línea japonesa, **Planeta** cierra series y recorta el número de obras al mes, **Manga Films** también se apunta a recortar títulos. Pero por otra parte, cada vez hay más casas de anime, más revistas de información, páginas web's, canales de chat, forum's... ¿Cuál es la verdad? ¿Quién tiene razón? ¿Se muere o está en su apogeo?. Refiriéndonos a manga, creo que sí, realmente está un poco en coma, ya que nosotros, los otakus, mayoritariamente compramos menos manga (no por mí en particular, que no tengo ni un puto duro por culpa del manga (no, si al final tendrán razón las APAs, el manga es malo XD)). Los neo otakus u otakus de última generación, se basan demasiado en el anime, lo prefieren al manga y lo que más me jo... fastidia (intentaré hablar bien) es que muchas veces lo prefieren "porque no tienen ganas de leer y claro, es más fácil ponerse una cinta" -- pero bueno, ¿en qué sociedad estamos? Hay que ser perro para eso. A este paso acabaremos con media España analfabeta, además, sin contar que a mi opinión, leer manga es bueno, ya que uno se acostumbra a leer y más tarde, el otaku acabará leyendo otro tipo de lectura (realmente, más interesante para la vida misma, aunque siempre hay cosas que aprender del manga); pero si partimos de la base que por general, la gente es tan gandula que no lee ni cómics (y encima japoneses, que destaca la abundante lectura visual) pos ya nada, apaga y vámonos. Así que mucha culpa de la lenta muerte del manga lo tienen estos neo otakus (que mi opinión sobre ellos me la reser-vo). Y encima, muchos de los que compran manga de siempre, lo van dejando, algunos porque ya no les interesa (eso hasta podría entenderlo, los gustos cambian), otros porque deciden gastarse las perras en otras cosas, u otros porque están hasta los Hado Kens de que corten series (y con razón) y así hay de todo. Vale que en España el manga es un poco caro pero joder.... si la gente pide una colección, que se la compre y la termine, y no como pasó con *Patlabor*. Los otakus que compramos todos los meses, realmente no podemos hacer mucho, porque no vamos a pillar una pistola y ponérsela en la frente de todo aquel que no compre. Así que lo único que nos queda es aguantarnos. Si, cada vez existe más peña que se reúne y hace lo que puede para ayudar en el mundillo, Como la **Adam** o la **Tomodachi**, pero esos, ¿quienes son? Los 4 de toda la vida que sí les interesa el manga, pero ellos, realmente no pueden hacer nada. Como ya he dicho, la peña prefiere pillar un anime que un manga, y donde esté un manga... que se quite el anime. Creo, que si muchos de estos frikis del anime, que les encanta *Akira* o *Ghost in the Shell*, se leyese el manga, tirarían las cintas a la basura, porque.... si se compara con el manga, no valen más que para borrarlas y grabar algo encima. La cuestión es que las editoriales tienen miedo a editar material japonés, y con razón, las ventas bajan considerablemente y joder... las editoriales no están para hacer favores a nadie, si no -seamos realistas- para ganar dinero. Aunque con esta ansia de ganar dinero, también han colaborado en joder al manga en España. Empezando por la criticada **Norma** que creo que ya no hace falta decir el porqué de tanta crítica y acabando por **Planeta**. Si, si... mucho que los nuevos tomos los pondrían a 995, y lo han hecho, pero con peor calidad y encima en vez de bimensuales, mensuales, o sea, ¿quién pierde y quién gana dinero? Nosotros perdemos y ellos ganan, está claro, ¿no?. La única que se lo está currando es **Glénat**, joder, tomos a 1200 y con una calidad de put... maravilla, para ser material español (se que **Glénat** es francesa, pero me refiero que se edita en España) no se puede pedir más; vale, tuvo ciertos problemillas de traducción en los tomos de *Sailor* y la puntualidad no es su fuerte, pero que está más que bien. Y por supuesto la nueva **Hikari**, que, aunque de momento piensa trabajar con material chino, parece ser que en un futuro le dará caña al japonés, que es, en material asiático lo que más vende en España, aunque *Cyber Weapon* a vendido de la oXtia, según dicen.

¿Entonces?, ¿Se muere o no se muere el manga?...

Conclusión, el manga se muere para darle vida al anime... puede que esto os parezca un poco fuerte y violento, pero ya me diréis si con el tiempo...tengo razón o no. Hasta las revistas empiezan a meter más anime que manga...

"A veces en la vida...  
hay que sacrificar ciertas cosas...  
para darle vida a otras"

Janus & Zeal  
(David Dahlström)  
DDC373@teleline.es



**LO PROMETIDO ES DEUDA, ESTE MES ADEMÁS DE COMENTAR ALGUNA INTERESANTE WEB TAMBIÉN OS CONTARÉ COMO CONTACTAR CON OTROS OTAKUS A TRAVÉS DE INTERNET.**

## EL IRC

A través del IRC podemos tener charlas escritas con otros internautas en tiempo real, es decir, nosotros escribiremos una frase que ellos lean casi al instante (dependiendo de lo saturada que esté la red). En España existe una red de servidores de IRC llamada **IRC Hispano**, en la cual podemos encontrar algunos canales frecuentados por otakus. Conectaros a través de uno de los posibles servidores ([irc.encomix.es](http://irc.encomix.es), [irc.redestb.es](http://irc.redestb.es), [irc.intercom.es](http://irc.intercom.es)...) y buscar estos canales:

### #MANGA

Su nombre lo dice todo ¿verdad?

### #MLM

Cuidadín... aquí hay muchos otakus, pero se habla muy poco de manga. En un principio era el canal oficial de la **Mailing List de Manga**, aunque con el tiempo se han separado (pero conserva el nombre). Si queréis que os hagan caso proponed temas interesantes.

Igualmente podéis buscar canales sobre series, por ejemplo, #dragonball, #sailormoon, #marmaladeboy... En estos canales teóricamente se habla sobre estas series, pero en el IRC siempre se acaba haciendo amigos y hablando de cualquier cosa.

## LAS MAILING-LIST

Son foros en los cuales se debate y se intercambia información. Una persona envía un e-mail a la ML y lo reciben todos sus integrantes, bien sea por separado o en un compendio diario.

La **Mailing List de Manga** es la más antigua en España, ya ha cumplido sus 3 añitos y por ella han pasado los directores y colaboradores de muchas de las revistas actuales y de las que ya no se publican. Para apuntaros enviad un e-mail a [majordomo@lynxman.net](mailto:majordomo@lynxman.net) en el que solo pongo "subscribe mml-digest".

El **Mangaforum** es más reciente, aunque también cuenta con una considerable cantidad de integrantes. El tema es el manga y el anime en general, como en la **MLM**. Muchos de nuestros más nuevos redactores pululan por ella. Podéis suscribiros desde la página web de **Onelist** (<http://www.onelist.com>) buscando "**Mangaforum**" y siguiendo las instrucciones.

Igual que en el IRC también existen unas cuantas mailing-list

dedicadas a temas específicos, la mayoría de las cuales han nacido a partir de las ML sobre manga en general. Una de ellas es la **ML-Gainax**, moderada por **EM3**. El tema es **Gainax** y sus obras, si queréis apuntaros id a la web de **Onelist** o escribid a **EM3** a [gainax-owner@onelist.com](mailto:gainax-owner@onelist.com).

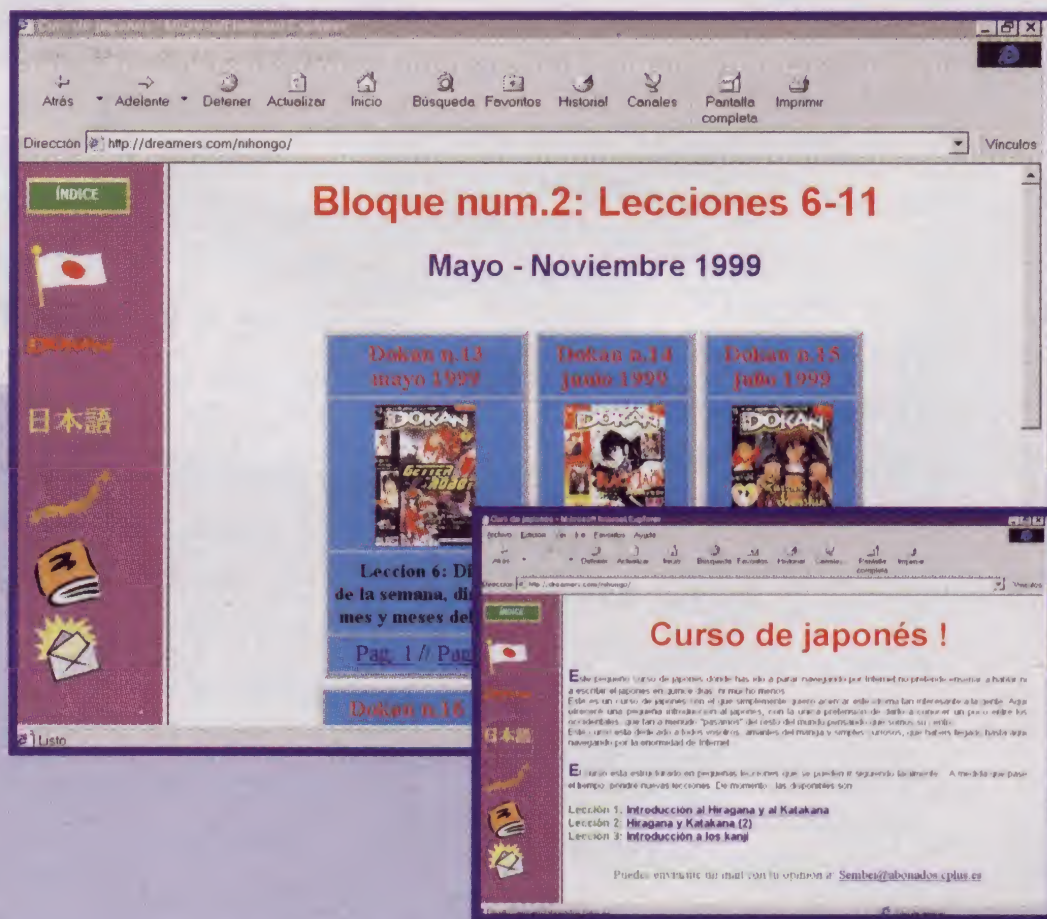
## LAS NEWS

Son otro tipo de foros, nosotros nos conectamos a un grupo de news y sólo bajamos los mensajes que nos interesan. Se utilizan a menudo para intercambiar imágenes o archivos. Lo malo que tienen es que mucha gente se aprovecha para enviar mensajes publicitarios. Tan sólo comentaremos una, que es la única Española (si estamos equivocados hacédnoslo saber, por favor).

### es.rec.manga

Esta es una de las primeras, se creo gracias a los esfuerzos de la asociación **ADAM**.

## WEBS

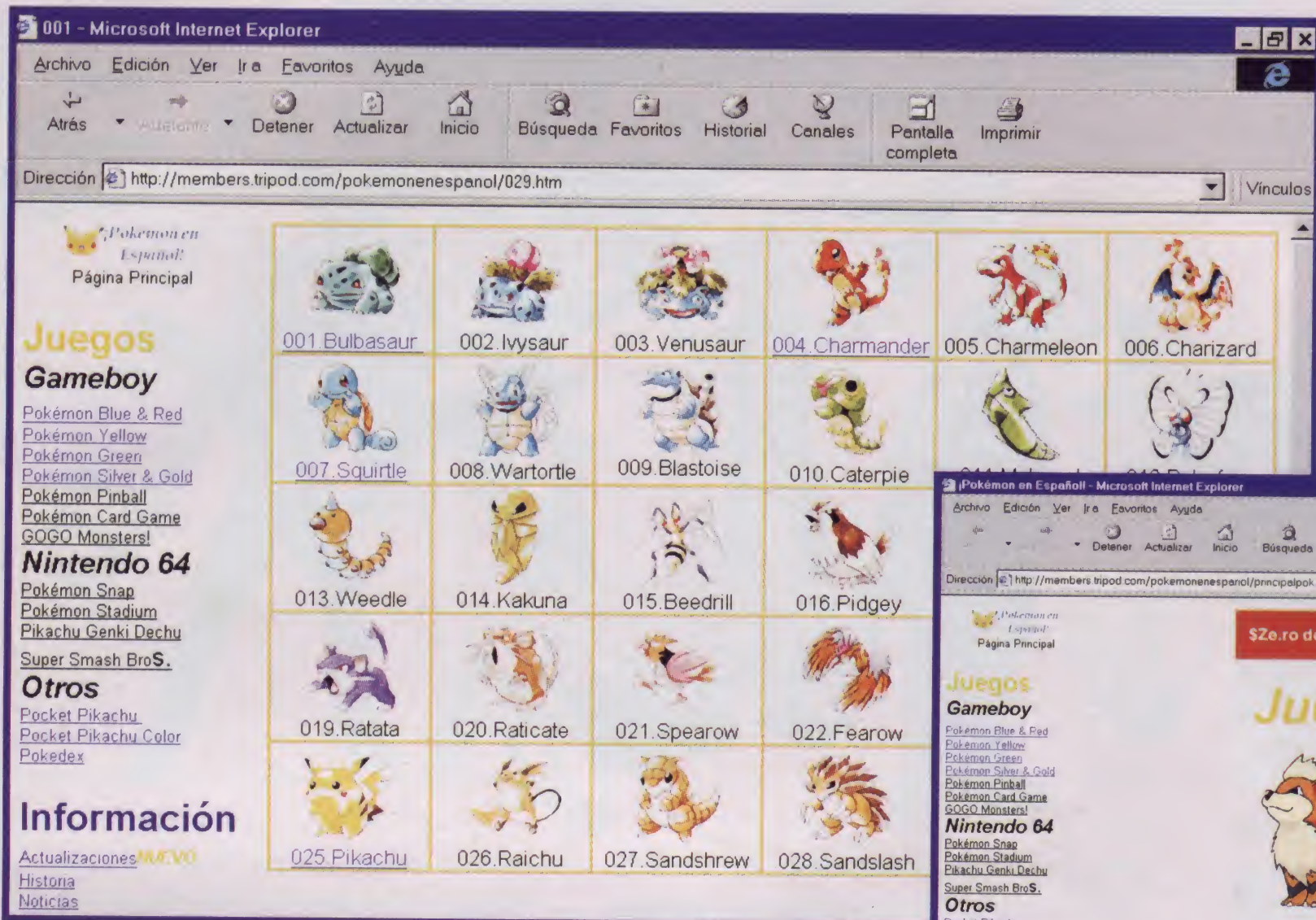


## CURSO DE JAPONÉS DE MARC BERNABÉ

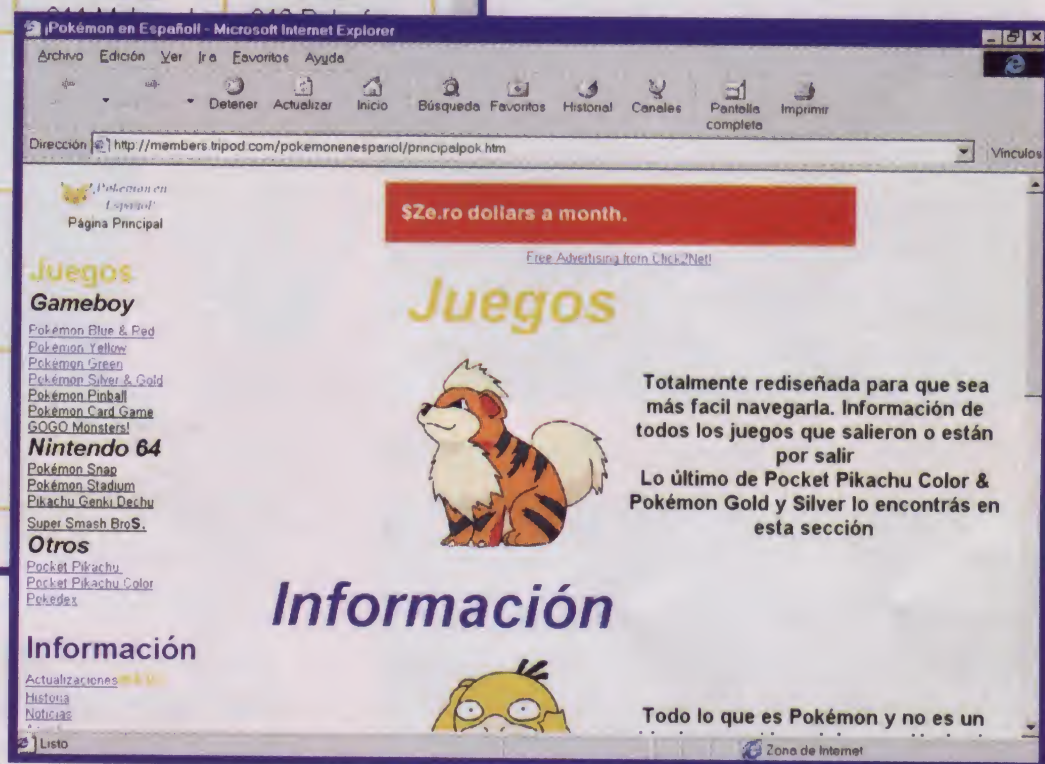
<http://dreamers.com/nihongo/>

Además de publicarlo en *Dokan*, **Marc** también ofrece su curso de japonés a través de la web. Por si os habéis perdido alguna de las lecciones la incluimos en el CD-ROM. Nos ofrece las mismas páginas que salieron en *Dokan*, ya que las digitaliza. Lo tenéis muy fácil para encontrar la lección que os falta: están divididas por bloques, elegís aquel en el cual se encuentre la lección que os interesa y os encontraréis con una serie de portada de *Dokan* acompañadas con el número y tema de las lecciones. De este modo podéis encontrar la lección que os interese con mucha facilidad. Desde esta web también podréis acceder a sus otras páginas sobre manga.





No quiero ni pensar en los dolores de cabeza que habrá tenido este hombre para hacer la peazo galería que se ha currado... Encontrar imágenes a color de los 150 pokémon no debe de ser nada fácil.



## POKEMON EN ESPAÑOL

<http://members.tripod.com/pokemonenespanol/150pokemon.htm>  
Una página completísima, información sobre todos los videojuegos, los cachibaches electrónicos, el manga y el anime, las películas, noticias, ROMs, galerías de imágenes... Además de una sección con dibujos de los 150 pokémon, casi nada. Y todo ello en castellano (que tiempos aquellos en los que no había mas de 10 webs de manga en España...).

tened en cuenta que hacerlo es ilegal, así que no las bajéis o perjudicaréis a las compañías de software. Yo sólo os informo de la existencia de esta página con fines estrictamente informativos, igualmente os informo de que no es ni mucho menos la única desde la cual podéis descargar estos juegos. No la incluimos en el CD-ROM por motivos obvios.

Por último responder a una pregunta que hacen muchos lectores, NO, no hay web de *Dokan*. Hace tiempo que debería estar hecha, pero las circunstancias han hecho que la cosa se atrase. Mientras tanto podéis enviarnos sugerencias acerca de lo que debería tener (no, la revista gratis para descargarla no es una opción, que se os ve venir a la legua...).

Por otra parte, este mes la sección ha salido algo flojilla, enviadnos también sugerencias sobre que tipos de web queréis ver tratadas, yo que se... personales, boletines, sitios de descarga, páginas guarronas gratuitas (de manga hentai o yaoi tal vez, nada de asiáticas/os en pelotas, marranos/as), o si os interesan otro tipo de recursos de internet, como los que hemos tocado este mes al principio de la sección.

Solo me queda despedirme por este mes, recordad, la red es basta e infinita...

Morpheus



## POKÉNET

<http://www.interlog.com/~achoi/pokenet/index.html>  
El mayor (y prácticamente único) atractivo de esta página es que desde ella podemos bajar el emulador de **Gameboy** y las ROMs de los juegos de *Pokémon* para esta consola. Pero



# VIDEOJUEGOS

神機世界エヴォリューション2

## EVOLUTION 2



Si tenéis una **Dreamcast**, os gustan los RPGs y no os suena el nombre de *Evolution* es que vivís un poco apartados del mundo (cosa que dudo si poseéis esta maravillosa máquina). Todas las revistas del sector consolero no han parado en los últimos meses de bombardearnos con alabanzas de este estupendo juego recientemente editado en nuestro país por **Ubi Soft**. Nosotros vamos más allá y os comentamos su novísima secuela, *Evolution 2: Far Off Promise*. Y llega un año después del lanzamiento en Japón de *Shin-ki Sekai Evolution* (Evolution, el mundo de la maquinaria sagrada), uno de los primeros RPGs para la consola de la espiral y aún así, el mejor hasta el momento. Concretamente salió el 23 de Diciembre al precio de 6800 yens y de la mano de, como no, **Sting** (creadores del *Treasure Hunter G* para **SNES**) y **ESP**.

*"Evolution 2 se une a la moda de incluir juegos para VMS de la Dreamcast; esta vez se trata de Linear Clock, una especie de minisimulador de vida"*

La historia gira alrededor de una antigua civilización muy avanzada que desapareció hace diez milenios dejando atrás una serie de artefactos conocidos como Cyframes. Corre el año 1930 del Calendario Occidental y ya se han obrado milagros de la ciencia tales como el submarino o el avión. Nosotros encarnamos al joven aventurero Mag Launcher, que en compañía de

sus amigos explorará las ruinas de la extinta civilización para resolver todos sus enigmas.

No hay cambios espectaculares en esta segunda parte. La acción se ha trasladado del pueblo de Panama de la primera parte, al de MuseVille. Los gráficos han mejorado respecto a los de la primera parte, aunque no espectacularmente. Los entornos en concreto, son mas detallados, y los personajes han sido remodelados con mas polígonos. Las

texturas tienen también más resolución. Se aprecian además efectos de clima (lluvia, niebla...) y aún así, el juego va a 60 frames/seg.

En cuanto al sistema de juego, se ha incorporado un nuevo ángulo de cámara manteniendo todo lo bueno del juego anterior en este tema. Además, ahora podemos tomar el control de cada uno de los personajes del grupo, de forma que el resto le sigan. Los combates

### EVOLUTION 2: FAR OFF PROMISE STING (RPG/1 Jugad.)

Gráficos	●●●●●●●●●●
Sonido	●●●●●●●●●●
Jugabilidad	●●●●●●●●●●

TOTAL:



Personajes muy definidos con estética muy "manga"

Los ataques son muy divertidos. sprais, sartenes... todo vale.



siguen siendo el punto fuerte del juego, manteniendo unas reglas simples pero muy divertidas. Estos se desarrollan en 3D en tiempo real con un trabajo de cámara espectacular y un montón de efectos gráficos la mar de graciosos.

Otro detalle que se echaba de menos en *Evolution* es el doblaje. El juego viene completamente doblado por un excelente reparto: **Miki Takahashi** como Linear, **Akio Ootsuka** (*Metal Gear Solid* y *Mobile Suite Gundam*) como Gre, **Kikuko Inoue** como Pepper Box, **Shouji Satou** (*Doraemon*, *Metal Gear Solid*, y *Pokemon*) y **Souichirou Hoshi** dan voz a Calcano y Yuruka respectivamente.

Para acabar un par de noticias. **SNK** y **Sting** lanzarán una versión del juego para **Neogeo Pocket** similar al original en cuanto a planteamiento, aunque con diferente historia. **Ubi Soft** lanzará en España la versión de **PSX** de *Grandia*. Esto será posible gracias al acuerdo con **Entertainment Software Publishing** que le ha permitido lanzar *Evolution*.

**Planeta DeAgostini**, que interrumpió su publicación a causa de las reducidas ventas.

Salió a la venta en Japón el pasado 16 de diciembre y tiene por argumento una historia aparte de la del manga escrita por el propio Kentaro. En esta, Guts se embarca en busca de Kaska, la mujer que ama y prometió defender con su vida. En su camino llega a un pueblo cuyos aldeanos padecen una extraña enfermedad.

El juego es frenético y redefine el concepto de "baño de sangre" gracias a sus brutales escenas en las que podremos desmembrar, arrancar o directamente, partir por la mitad a nuestros enemigos mientras vemos como el suelo se tiñe de rojo bajo nuestros pies, a causa de la abundante sangre resultante de la cruel operación.

Técnicamente está bastante bien, sobre todo en la animación de los personajes y el sonido, pero también en los cuidados gráficos que recrean a la perfección el ambiente del manga.

Solo dos defectos encuentro en este apartado; el primero la baja resolución de algunas texturas y el segundo la a veces inoportuna, disposición de la cámara.

La jugabilidad por su parte es elevadísima y es que manejar una espada de dos metros es una delicia que ya no queda exclusivamente reservada a los guerreros medievales. Y no solo eso; dispondremos de un montón de escatológicos utensilios con los que, como decía, desmembrar, arrancar, o partir por la mitad. ¿He mencionado la sangre?

Miguel Michán "EM3"  
gainax-owner@onelist.com



Sange, sangre y más sange

**Dreamcast** está triunfando como la Coca-Cola y yo tengo un montón de cosas que contaros sobre ella y sus nuevos juegos así que ya sabéis lo que encontrareis el mes que viene; aquí, donde si no. La respuesta a la pregunta de Goemon no la ha acertado nadie... mauw mauw mauuuww. Para el primer sistema para el que se hizo un juego de este personaje fue el **MSX**. Y para este mes una pregunta más facilita, a ver si la acertáis esta vez: ¿Qué juego de Saturn goza con diseños de personajes del magnífico **Harukiyo Mikimoto**?



## BERSERK ¡¡PERO QUE BESTIA!!

Publicado por **ASCII** y desarrollado por **Yukes** (autores de un montón de juegos de lucha libre como por ejemplo *WWF Smackdown* de **PlayStation**), *Berserk* es un arcade 3D basado en las matanzas del protagonista del popular manga de **Kentaro Miura** (aquí titulado como *Gatsu*, el guerrero negro y publicado por



# GASARAKI

## Original Soundtrack II

Muy pronto llegará a nuestro país esta fantástica serie de la que malas lenguas dicen que es una copia de *Evan-gelion*. Con elementos místicos muy propios de la tradición japonesa, la banda sonora, recopilada aproximadamente en unos 7 CDs, aunque no me hagáis mucho caso, re-crea los ambientes de terror y desesperación a los que nuestros protagonistas se verán sometidos.



La OST II de *Gasaraki* es, hasta la fecha, uno de los dos únicos CDs accesibles al público medio, es decir, comercializados por una empresa no japonesa, en este caso **Ever Anime**, y esa es la razón de que lo comentemos. Se compone de 18 pistas que corresponden a los primeros episodios, y que son lo más parecido a música tradicional, con cantos en japonés antiguo incluidos.

Una de las cosas que más llama la atención es justo eso. No estamos ante un CD con temas de J-Pop, sino ante la más pura música de los albores de la era *Heian*, mezclada con la majestuosidad de la música militar tan propia de las series de/con mechas (al fin y al cabo es **Sunrise**). Tampoco encontramos ni el opening ni el ending (salvo un *remix* chundo poco logrado que me suena a *Fly me to the moon*), sino unos pocos temas vocales, que se corresponden en su mayoría con las escenas del anime en que se lleva a cabo la danza "gasara", es decir, estamos ante algún tipo de invocación. Lógicamente, y como era de esperar, está acompañado

por instrumentos puramente japoneses, a destacar los tambores, que aparecen por doquier. Algunas de estas maravillas han sido mezcladas sabiamente con BGM y tonos más modernos (por ejemplo, las pistas 1, 3 y 17), mientras que otras podrían ser de la BSO de un shôjo (la 11 es muy melancólica).

De este CD, lo único que tal vez defrauda son los dos tracks extras, que sí que son J-Pop, pero que no salen anunciados en el CD (?), ni sé a cuento de qué vienen. También resulta algo raro el tema *Vanity*, interpretado por **SEEMA**, y es que, a pesar de esos toques de piano y de recordarme a la poesía japonesa (*haiken*), no acabo de acostumbrarme. Un tema bonito, aunque difícil de definir.

Si lo que buscáis es una BSO de la que ya no se hacen, si os gustan los tonos tradicionales o tenéis curiosidad por conocer algo de música antigua japonesa, conseguid este CD, que por tres pistas raras que tenga nos quedan otras 17 para disfrutar.

César Guarde Paz  
shiza@jax.zzn.com

- |                  |                    |
|------------------|--------------------|
| 01 - Gasaraki    | 11 - Song          |
| 02 - Mi          | 12 - access        |
| 03 - Strap down  | 13 - Heian         |
| 04 - Kick Stage  | 14 - Vanity        |
| 05 - top attack  | 15 - Message       |
| 06 - j-ideologie | 16 - Mari          |
| 07 - T.A         | 17 - Public        |
| 08 - Inner Line  | 18 - Remix of mes- |
| 09 - Chi         | age #9             |
| 10 - Arena       |                    |

### Ficha técnica:

**Nombre:** GASARAKI OST II  
**Composición, grabación y mezclas:** Haishima Kuniaki  
**Produc. y dirección:** Sakurai Yuko  
**Ilust. portada:** Izubuchi Yutaka  
**Diseño:** Yamada Go  
**Editor:** Tanimoto Maiko  
**Mús. Track 11:** Arai Akino  
**Mús. Track 14:** Sayama Masahiro, Harada Tadashi  
**Mús. Track 15/18:** Hogari Hisaaki  
**Vocals Track 2/16:** Takahashi Ryosuke  
**Vocals Track 14:** SEEMA  
**Vocals Track 18:** Tane Tomoko  
**Ref.:** Ever Anime A8-961



# TV DRAMA

**Bueno, bienvenidos una vez más a esta sección en la cual se darán a conocer algunos de los *TV-dramas* más respresentativos del panorama nipón. Este mes le toca a una serie de institutos muy de moda, *G.T.O.***

## Con todos ustedes G.T.O.

El nombre viene de "*Great Teacher Onizuka*", y el actor principal es **Sorimachi Takashi**. Como podréis ver en el CD que acompaña a este número la canción de *Poison* está interpretada también por él, solo que, según mi humilde opinión, cuesta bastante acostumbrarse a su tono de voz (demasiado grave y pausado).

## Del manga a la TV

Este es uno de los casos que menos conocemos en nuestro país. En un principio fue un manga, posteriormente un *TV Drama* y hace poco se creó una serie de anime, que está teniendo mucho éxito, tomando como referencia la misma historia.

Su protagonista es un joven llamado Eiji Onizuka (**Sorimachi**), que decide llegar a ser profesor en un colegio japonés. Pero su estilo puede ser cualquier cosa menos tradicional. La historia, como veréis, no es

excesivamente original, recuerda a películas como "*Rebelión en las aulas*" o la más reciente "*Mentes Peligrosas*". Pero está resuelta con gran habilidad, haciendo un compendio de varios géneros en lugar de estancarse en uno sólo. Abarca la comedia, drama y acción a partes iguales, acercándonos un poco a se mundo tan cercano, pero a la vez tan distante, de los institutos japoneses. También me gustaría destacar la personalidad de los personajes que crearon los guionistas de esta serie, sobre todo la del profesor: Tiene muy claros sus ideales y sus objetivos, se comporta con los alumnos tratándolos como personas no como números, pero sometiéndoles a una severa disciplina.

## ¿Como obtengo todo esto?

Supongo que muchos de vosotros estaréis pensando ¿cómo demonios consigo yo capítulos de estos?. Bien una de las opciones es a través de Internet a conti-

nuación os indico la dirección de un fansub de *TV Dramas*: <http://backerstreet.com/japan/fansub.htm>. ¿Que qué es un fansub? Es un conjunto de aficionados que se dedican a distribuir con gastos mínimos sus grabaciones.

**Pablo López**

[chisato@hide.i-p.com](mailto:chisato@hide.i-p.com)





T

R

M

E

V

O

**Hola a todos. Feliz milenio n...**  
**¿Qué tal la resaca de fin de c...**  
**Hoy hablaremos de uno de l...**  
**puede considerar un grupo, p...**



Sus conciertos no son de lo más espectaculares, quizá todo el peso recae sobre él y el público está pendiente de lo que lleva y lo que hace. Podemos valorar el esfuerzo que supone aguantar esa presión. Pero también es importante el trabajo de los músicos que le acompañan, sin olvidar el trabajo de Daisuke que, a parte de producirle, forma parte de un grupo llama-

do Iceman.

Quizá el enlace más fácil de encontrar para los que no lo conozcan mucho es el de su colaboración en la BSO de *Rurouni Kenshin* con el tema *Heart of Sword*, ¿qué?, ¿ahora ya sabéis quién es? Aprovechando que cito el tema este como referencia, y contando con el hecho de que lo habéis escuchado, quiero comentar que la mayoría de sus temas son de ese estilo, unos mas lentos, otros mas moviditos... Pero siempre con ese tono de voz que le caracteriza, y que por cierto que, no se si os pasará a vosotros, pero a mí no se me hace pesado en ningún momento. Es bastante ameno y se deja escuchar con facilidad... quizá el peor problema para vosotros será el verle, os aseguro que al principio os costara acostumbraros, luego os familiarizaréis un poco mas con él, y al final hasta os caerá bien y todo... o no... bueno eso es relativo... bueno... va... lo dejo ya...

Este sex-symbol, apreciado por todas y observado con cara de circunstancias por algunos, es todo un éxito en Japón. Se llama **Nishikawa Takanori**, de ahí el nombre **Takanori Makes Revolution**, y nació el 19-9-1970 en Shiga. Debutó como cantante de la mano de su actual productor y manager **Asakura Daisuke** en mayo de 1995, cuando **Daisuke** editó un *single* durante su carrera en solitario y **Takanori** prestó su voz para cantarlo. El tema se llamaba *Black or White*.

Durante ese año estuvieron organizando actos y conciertos los dos juntos, hasta que en marzo del '96 se creó el proyecto **T.M. Revolution**.

El 13-5-1996 debutó con ese nombre con el *single* *Dokusai-monopolize* llegando al 28º puesto en el *Oricon*. En esa época empezó a destacar en el mundo de la música, gracias en parte a su ¿innovadora? manera de actuar, vestir (¿habéis visto el traje de tiras?) y desenvolverse ante las cámaras... Además de cantante, sus dotes como actor están por encima de muchos.

El que tenga tanta importancia la indumentaria y la coreografía en sus apariciones hace que el público le exija un mínimo. Pero también es una forma de atraerlos, ya que siempre hay expectación por ver el nuevo baile o traje que exhibe.

Su aspecto es muy afeminado, esto, y que mide poco mas de un metro y medio, puede que fuera alguno de los mo-





**uevo (NOTA DE LA REDACCIÓN: Sobre esto hay controversia...).**  
**ño? Aquí uno la aguanto como pudo... pero bueno, vamos al tema.**  
**os pocos grupos con un solo componente... bueno, la verdad es que no se**  
**pero por el nombre es fácil pensarlo, ¿no? Pues sí, se trata de...**

# L U T I O N

nadie duda de ella, pero si esa calidad no fuera acompañada de ese glamour que le caracteriza, no sería mas que otro del montón... El tener un carácter muy abierto y ser muy gracioso también contribuyó a que sea lo que es ahora, y supongo que también ayudó a contraer matrimonio en abril de 1999 con la guapa **Yoshimura Yumi (Puffy)**. Aunque un día los presentadores del programa **Hey hey hey**, los **Downtown**, no pararon de rayarle hasta que le hicieron soltar la famosa frase: "¡¡¡Si... soy gaaaaay!!!"... (hombre, si a mí me dan a una de las **Puffy** por decir eso... me costaría mucho decirlo...) pero es que la verdad es que viéndolo es lo primero que te imaginas. Volviendo a sus trabajos, decir que ha editado un álbum por año, o sea que lleva cuatro (y pronto el quinto...), 11 *singles*, 3 *maxi-singles*, 8 vídeos y 1 CD-ROM. Está que no para y su último trabajo es una serie de tres *maxi-singles* donde se ha rebautizado con el nombre de **T.M.R. Evolution** y ha cambiado un poco el look. Éstos tres maxis se están editando desde mediados de 1999 hasta hace bien poco, y en febrero se espera su quinto álbum, aún sin título. En conclusión, hablamos de un cantante como pocos, su puesta en escena es un punto de referencia en el mundo de la música en Japón. Por eso os aconsejo que os decantéis por ver vídeos antes de escuchar CDs. Tendréis un mejor sabor de boca, o no, por que si sois chapaos a la antigua, mejor que no lo veáis mucho. Con escucharlo ya basta. ^\_^, Nos leemos

Pako

Y a vosotras supongo que os hará más gracia por que es "mono", es mas payaso que el fofito, y que mucha gente así no hay por la vida... bueno, también esta Michi, pero ese es peor todavía...







## SINGLES

<i>Dokusai -monopolize</i>	ARDJ-5029	Precio 999	Fecha de salida 13 May 1996
<i>Seishukujo Venus</i>	ARDJ-5035	Precio 999	Fecha de salida 15 Jul 1996
HEART OF SWORD-Yoake mae-	ARDJ-5038	Precio 999	Fecha de salida 11 Nov 1996
LEVEL4	ARDJ-5043	Precio 816	Fecha de salida 21 Apr 1997
HIGH PRESSURE	ARDJ-5049	Precio 816	Fecha de salida 1 Jul 1997
WHITE BREATH	ARDJ-5059	Precio 1020	Fecha de salida 22 Oct 1997
<i>Aoi Hekireki</i>	ARDJ-5063	Precio 1020	Fecha de salida 25 Feb 1998
HOT LIMIT	ARDJ-5070	Precio 1020	Fecha de salida 24 Jun 1998
THUNDERBIRD	ARDJ-5075	Precio 1020	Fecha de salida 7 Oct 1998
<i>Burnin' X'mas</i>	ARDJ-5076	Precio 1020	Fecha de salida 28 Oct 1998
WILD RUSH	ARDJ-5083	Precio 816	Fecha de salida 3 Feb 1999

## MAXI SINGLES

<i>The end of genesis T.M.R. evolution turbo type D</i>			
-KAGEROH-	ARCJ-111	Precio 1335	Fecha de salida 23 Jun 1999
-GEKKOH-	ARCJ-112	Precio 1223	Fecha de salida 22 Sep 1999
<i>Winter Dust</i>	ARCJ-113	Precio 1223	Fecha de salida 17 Nov 1999

MAKES REVOLUTION	ARCJ-44	Precio 2834	Fecha de salida 12 Ago 1996
<i>Restoration Level 3</i>	ARCJ-62	Precio 2854	Fecha de salida 21 Feb 1997
<i>Triple Joker</i>	ARCJ-76	Precio 3059	Fecha de salida 21 Ene 1998
THE FORCE	ARCJ-91	Precio 3059	Fecha de salida 10 Mar 1999
<i>The end of genesis T.M.R. evolution turbo type D</i>	ARCJ-125	Precio 3059	Fecha de salida 2 Feb 2000

## CD-ROM VIDEOS

VIDEO MAKES REVOLUTION	ARVJ-6	Precio 3059	Fecha de salida 21 Sep 1996
LIVE REV.-MAKES REV.-	ARVJ-7	Precio 4893	Fecha de salida 1 Dic 1996
VIDEO <i>Ishin</i> LEVEL-3	ARVJ-11	Precio 3059	Fecha de salida 21 May 1997
LIVE REV.2- <i>Ishin</i> LEVEL-3-	ARVJ-13	Precio 4893	Fecha de salida 1 Ago 1997
VIDEO <i>triple joker</i>	ARVJ-16	Precio 3568	Fecha de salida 1 Mar 1998
LIVE REV.-KING of JOKER-	ARVJ-18	Precio 5607	Fecha de salida 18 Jul 1998
VIDEO THE FORCE	ARVJ-25	Precio 4384	Fecha de salida 17 Mar 1999
LOVE REV.4-THE FORCE-	ARVJ-30	Precio 8085	Fecha de salida 21 May 1999

ROM REVOLUTION (R2)	ARRD-1	Precio 5250	Fecha de salida 21 May 1999
---------------------	--------	-------------	-----------------------------



¡Cartas, cartas y más cartas!!, ¡no puedo mas! Esto es una pesadilla... Bueno, la verdad es que no es culpa vuestra, porque las cartas suelen ser bastante majas, pero si supierais la cantidad que llegan... De todos modos, eso no es problema para que en éste, mi segundo mes como correo, salga la sección de correo; tan solo hace falta armarse de paciencia, leer las cartas (eso es lo que más tiempo quita) y luego responder a las más representativas (en ocasiones bastantes hacéis una misma pregunta o hay personas que hablan sobre temas que son muy interesantes). Mientras tanto pasan las horas, los días... el tiempo. Ay! si te hubiera conocido antes...

Por cierto, insisto en lo de que el correo ya no es **Lázar**, y desde el mes pasado cogí el relevo lo más humildemente que se puede. Espero caer la mitad de bien y la mitad de mal de lo que os caía Lázar; eso por lo menos.

## ALBERTO LÓPEZ BUENO (MONZÓN, HUESCA)

Se declara un auténtico fan de la revista y pide que su dirección aparezca en el **Otaku Adress**. Lo más importante es que se declara uno de esos "otakus aislados" que, aunque vive en localidades no muy pobladas (aunque Monzon ya comienza a ser mas o menos grande), se mueve y se preocupa por su afición.

Me gustaría que me escribiesen más personas que puedan entrar en esa categoría de "otaku Aislado", que tras la llegada de la revista *Dokan* descubrieran que había mucho más que *Dragon Ball*, *Ranma 1/2* y *Los Caballeros del Zodiaco*.

Seguro que sois más de uno (y más de dos) los que desde entonces disfrutáis más con vuestra pequeña afición. Pues bueno, para eso estamos, para hablaros de lo nuevo y daros la posibilidad de que conozcáis gente (**Alberto**, ahora pongo tu dirección).

## GABRIEL PAJARES (FUENGIROLA, MALAGA)

Escribe, dibuja, pregunta... Bueno, pero todo lo dirige a **Lazar**,... uhm... me voy a mosquear. No se si debería responderte, pero por aquí el jefe me esta mirando mal, así que, allá voy: Nos habla del trauma "solomesalenlascaras" que sufrimos la mayoría de los mortales; es ridículo ver como te has pasado toda una tarde llenando páginas y más páginas sin atreverte a dibujar ni un solo cuerpo (y cuando lo intentas acabas tachándolo de la vergüenza que te da pensar que ese dibujo lo has hecho tú).

Por otro lado, también habla del fenómeno *Dragonbol* como algo que no comparte (por decirlo de algún modo). Dice que lo consume, pero que no acepta al radicalismo que tienen algunos de sus fans... ¿Qué quieres que te diga? ¿Que me parece mal que la gente se cierre en una única serie? Pues bueno, me parece una mala elección el no darle oportunidades a otras series que pueden ser iguales o mejores incluso que tu



**Nerea Pozo (Vizcaya)**

serie preferida (eso se puede aplicar a *Dragonbol*, *Evangelion*, *Ranma* y todas las series que se te puedan ocurrir). Pero bueno, es una elección muy personal que en ningún momento se puede poner antes o después que las demás; no hay que olvidar que esto no es ningún concurso en el que quien más sepa de manga gana. Tan solo es una afición que compartimos, ni más, ni menos. Sobre si lo de las diferentes ediciones de *Dragonbol* son rentables; afortunadamente si lo son (y digo afortunadamente porque posiblemente es una de las principales razones por las que todavía podemos encontrar manga en nuestro país publicado por yasabemosqueeditorial. Y digo esto sin entrar a valorar lo buena o lo mala que es la serie, que para mí es lo de menos, porque no se si os importa lo más mínimo mi opinión.

## BLANCA MURILLO (SEVILLA)

Nos escribe preguntando por los medios para poder conseguir material





**Paula Arriagada (Cádiz)**

del extranjero; es decir, si podría haber alguna tienda o alguna dirección a la que acudir para poder recibir (pone como ejemplo un capítulo de Evangelion que no ha llegado aquí). A ver, todo depende de en que idioma lo quieras conseguir. Actualmente, la manera más sencilla es pedirlo por correo a alguna tienda especializada (si es el caso de no tener ninguna en tu ciudad) en inglés. Si hay tienda especializada (y en Sevilla al menos está **Nostromo**, pero me consta que no es la única), supongo que puedes ir personalmente y preguntarle al tendero por la forma de conseguirlo, seguro que él sabrá cómo.

Por otro lado, esta el idioma francés, que cada vez es más accesible, porque

existen una serie de establecimientos que recurren a estas ediciones como un producto de importación. Lo siento, pero no quiero decantarme por ninguna tienda en concreto, así que no te puedo decir direcciones o personas concretas con las que contactar; si quieres échale un vistazo a los anuncios de tiendas que hay en la revista y ellos te podrán ayudar.

**XENIA BLANCO**  
(LA ROBLA, LEÓN)

Trata un tema interesantísimo; la situación de enclaustramiento a la que se obligan algunas personas por el hecho de leer cómics. En concreto

habla de las relaciones personales o de pareja, que, dice ella, son mucho más interesantes que la "relación" que una persona puede tener con un manga. No hay que olvidar que para todo existe un límite, y que un manga, por muy bueno que sea, nunca se podrá comparar con las experiencias que se viven en el mundo real. No está nada mal el hecho de leer cómics (vamos, el hecho es que todos los que leemos esto, yo incluido, lo hacemos). Pero en lo que sí que estoy de acuerdo con **Xenia** es que nunca hay que olvidar la realidad, la que vivimos todos. No es bueno encerrarse en la habitación escondiéndose del mundo por miedo a un rechazo (que a todos nos los han dado).

## PLAYWARE EQUIPO ALFA

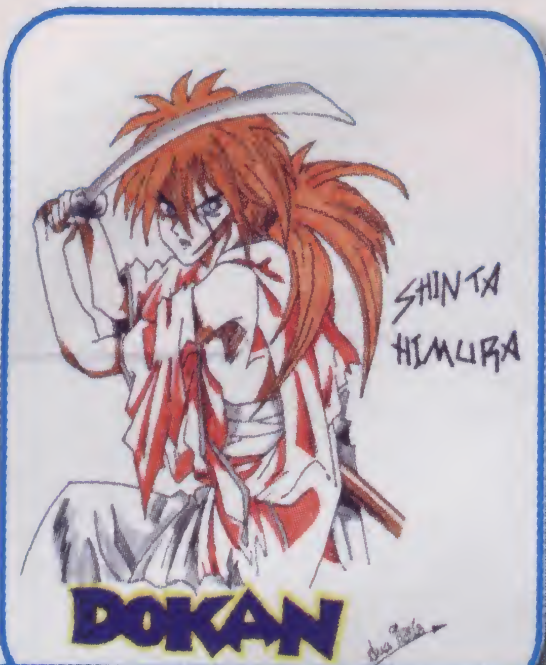
¿?

Me ha hecho mucha gracia vuestra carta; me explico, cuando empezamos muchos de los que escribimos en esta revista, estábamos en la misma situación que vosotros; muchas ilusiones, pocos medios y un grupillo de tres o cuatro amigos que sueñan con comerse el mundo. Pues bueno, me alegro de que todavía exista gente así, con ilusión por hacer algo y muchas ganas de trabajar. Si lo que queréis es dedicaros profesionalmente a esto, tan solo tengo un consejo para vosotros; paciencia, paciencia, paciencia. Si quieres correr mucho nunca llegarás a nada, tan solo conociendo gente y tratándola de igual a igual, podréis hacer todo lo que os propongáis. No os desaniméis (ni vosotros ni cualquier otra persona que lea esto, de veras).

**CRISTINA HUANG**  
(DENIA, ALICANTE)

Nos pregunta sobre si un libro de ilustraciones sobre el cual hablamos en el número 10 de esta publicación lleva CD. Pues siento decirte que no, que eso de llevar CD en los libros de





**Ana Mª Martínez (Gardamar, Alicante)**

ilustraciones, no es algo muy normal. De hecho, me costaría recordar alguno que sí lo llevara. (Nota de Jorge: Odio meter notas, pero es por una buena causa. El **Blades**, no incluye CD, pero han editado un CD-ROM que contiene todas sus ilustraciones, solo que es más caro que el propio libro...).

Por otro lado, hablas como si el precio de ese libro de ilustraciones dependiera de nosotros (algo que no es así, porque ese libro de ilustraciones no lo vendemos nosotros, sino que lo hace otra editorial).

Que te parece caro el precio, pues bueno, a muchos se lo parece, pero no hay que olvidar (como he dicho más arriba) que esto es una afición, y nadie te obliga a tenerlo todo. Tómatelo con calma, que seguro que puedes.

Pues bueno, no me queda mucho más que decir este mes; que ha sido un placer reencontrarme con todos vosotros; que es posible que haya cambios en esta sección (por el momento no hay nada seguro), aunque pase lo que pase, puedo decir que estos dos meses los he disfrutado como un enano leyendo y respondiendo vuestras cartas.

Sin más, me despido (sigo estando aquí para lo que queráis).

**Andrés G. Mendoza**  
Celtas@softhome.net



**Clara García (Almería)**

El caso es que no puedo irme sin mandar un saludo a todos los que han escrito y caben en esta sección:

**Sofia Cruz Alves** (Barcelona), **Borja Sánchez** (Barcelona), **Santiago Bozzini** (Argentina), **Megumi** (Alicante), **Lydia Pardo** (Madrid), **Fernando J. Morales** (Colombia), **Carlos Andrés Ruiz** (Colombia), **Alba Molina** (Barcelona), **Paula Arrigada** (Cádiz), **Xenee** (León), **Úrsula Estefanía** (Chile), **Daniel Peñas** (Chile), **María Roldán** (Madrid), **David Tejedor** (Vitoria), **Ayane**, **Irra Muñiz** (La Coruña), **Olga Medina** (Barcelona), **Yolanda López** (Barcelona), **Diana Riba** (Barcelona), **Ana Mª Barreto** (Gerona), **Betty Janneth** (Colombia), **Jorge Sánchez** (Málaga), **Rach** (Cádiz), y a todos los que habéis escrito: Muchas gracias.

Enviad vuestras cartas a:

**Mailbox - Revista Dokan**  
**ARES Informática, S.L.**

Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2 bis.  
08970 Sant Joan Despí  
(BARCELONA)

O bien por e-mail a:

[dokan@aresinf.com](mailto:dokan@aresinf.com)

Os aseguramos que las leemos todas y contestamos tantas como nos resulta posible.



## OTAKU ADRESS

**CAROLINA ISAZA** de trece años y colombiana dice que a todo el que le escriba "seguro que le responde". Parece simpática (y tiene buena letra). C/ 75 B Sur nº 56-42 La estrella, Antioquia (Colombia)

**JORDI LLOP** promete contestar a todas las cartas que le lleguen, tan sólo pone un requisito; tener entre 14 y 17 años. Está bien, seguro que alguien los tiene ¿no? Cart/ de l'Arretlla nº24 08530 La Garriga (Barcelona).

**YOLANDA GARCÍA** de 12 años busca gente de su edad con la que cartearse, dice que "de verdad" va a contestar. Av/ Lloreda nº36 4º 2º 08917 Badalona (Barcelona)

**KILIAN GANDOS** Pide que le escriban chicas de donde sean, que jura por (mejor no lo digo) que contestará. Si él lo dice, yo le creo. C/ Extremadura nº1 2º 1ª Sant Joan Despí (Barcelona)

**MAYTE CARRASCO** dice que es la única otaku de su pueblo, y que le encantaría colaborar en algún fanzine o cosas parecidas. Si alguien busca ayuda, aquí esta ella; C/ Don Juan Garcia nº 20 03410 Biar (Alicante)

**DONG-GU LEE** sabe bastante de manga y se toma la licencia de darnos consejos, los tendremos en cuenta. Le gusta de todo un poco; C/ Andreu Soler nº9-11 1ª San Adrian del Besos 08930 (Barcelona).

**ALBERTO LÓPEZ BUENO** que ha recibido su respuesta en el correo, pedía que su dirección se incluyese en el Otaku Adress; C/ Salobras nº18 Monzón 22400 (Huesca).

**MANUELA MONTERO** de 15 tacos da su e-mail para cartearse con gente; Manukat@hotmail.com y pide que sea gente de 14 en adelante.



**Luis Gala (Sevilla)**

**DAVID PÉREZ** de 15 años y acérrimo fan de *Evangelion* da su dirección para escribirse preferiblemente con chicas; C/ Can Mandri nº14 4ª 08320 El Masnou (Barcelona).

**MANUEL RAJA SIGÜENZA** de 23 años y le echa la bronca a Lázaro, bueno, pero con argumentos, se explica bien. C/ Alferez Cosido nº25 1º 03201 Elche (Alicante).

**MIKI KOISHIKAWA** dice que si le escribís os dirá como se llama realmente. Le gusta MB, *Slayers*, *Pokemon* y otras cosas. C/ Fuente del Este nº19 36900 Marín (Pontevedra)

**MARIA ANTONIA AGUILERA** de 13 años da una lista gigantesca con sus gustos, vamos que seguro que si la escribes coincides en algo. C/ Girfalç piso 31 BJB Son Ferrer (Calvia) Palma de Mallorca (Balears) 07182.

**MIANGEL** quiere cartearse con las chicas del Estudio Kôsen; Miangel@olemail.com.

Pues bueno, esto ha sido todo por ahora.

**Andrés G. Mendoza**  
(A vuestra disposición en  
Celtas@softhome.net)

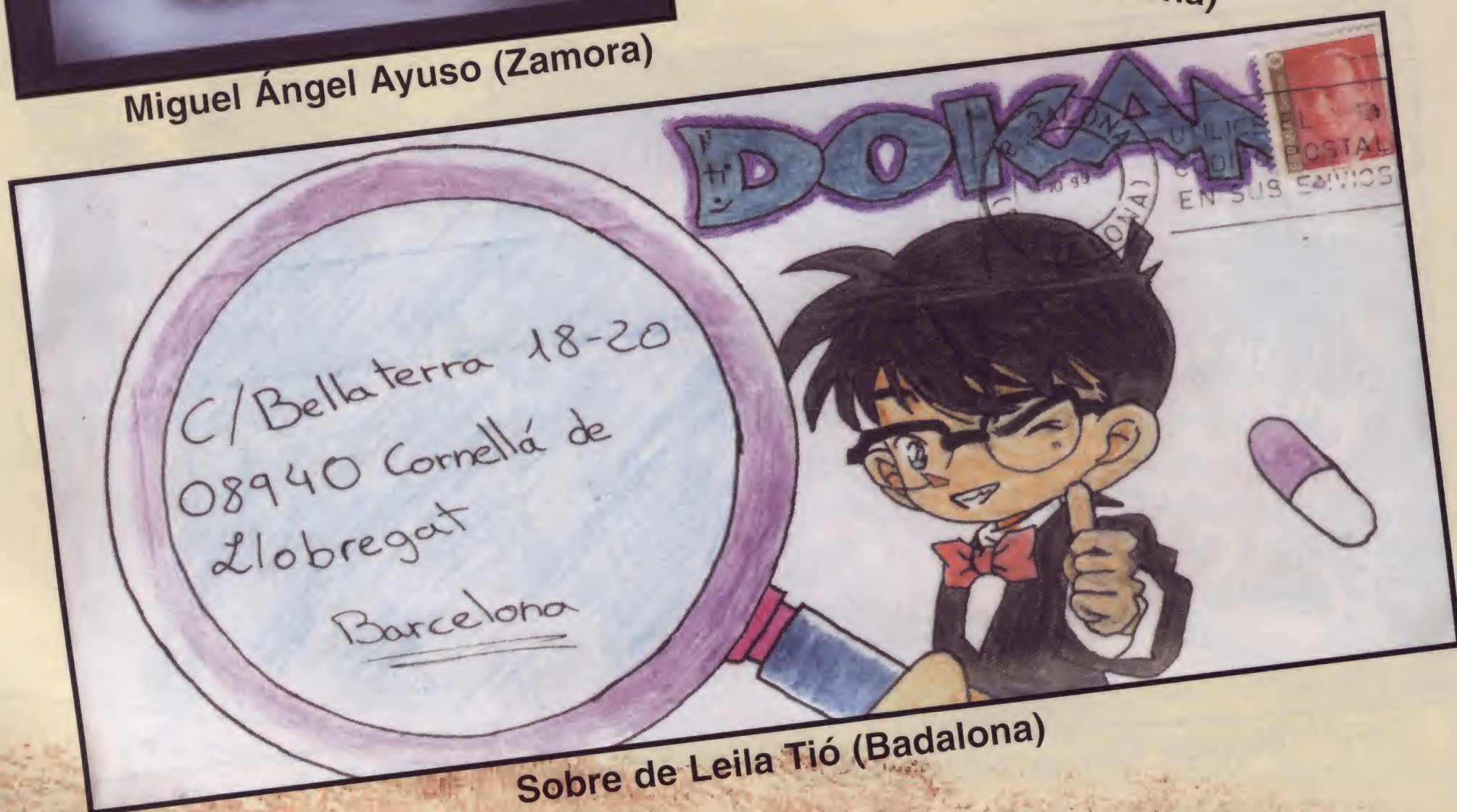




Miguel Ángel Ayuso (Zamora)



Marta Fornell (Barcelona)



Sobre de Leila Tió (Badalona)



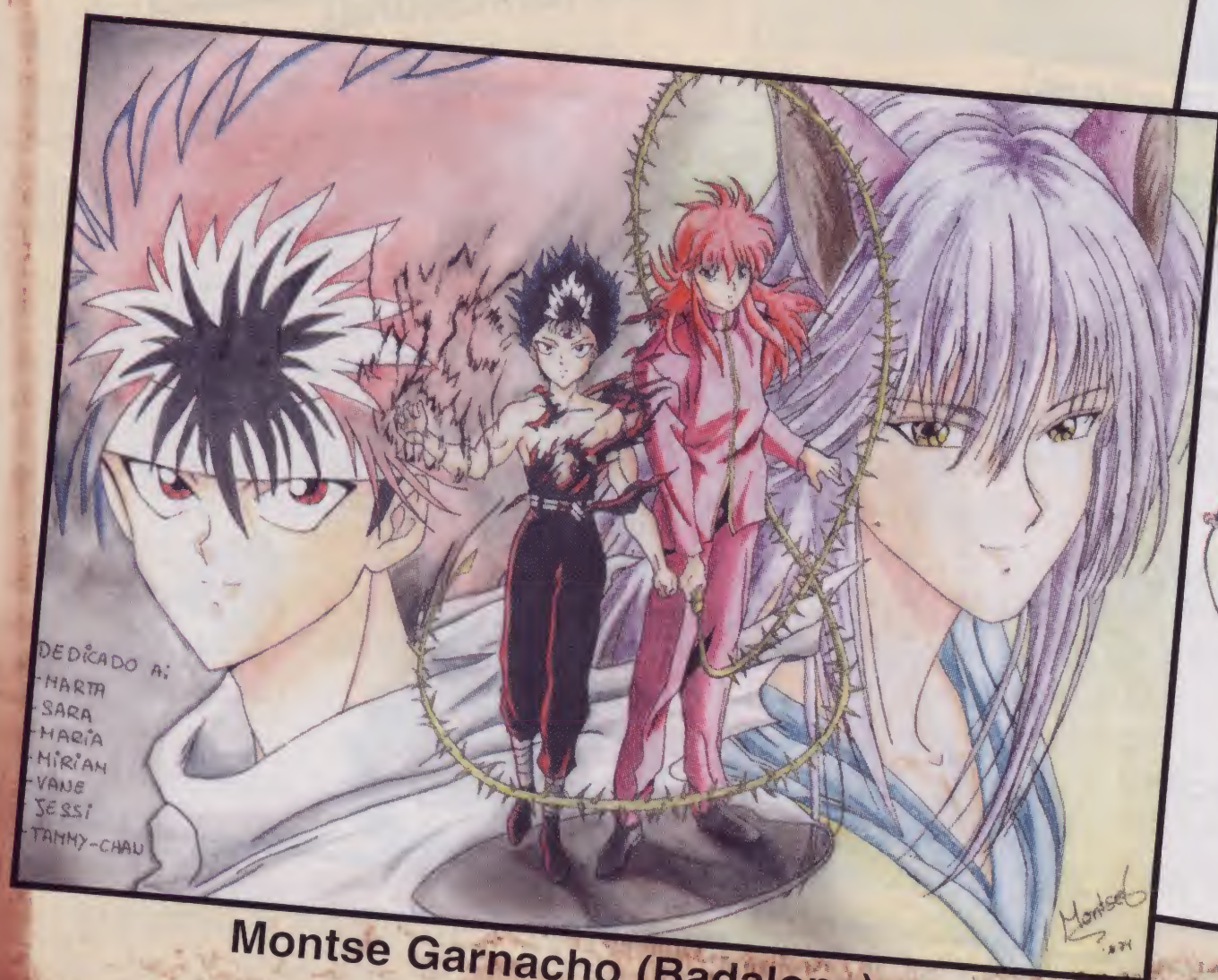
# Art Gallery



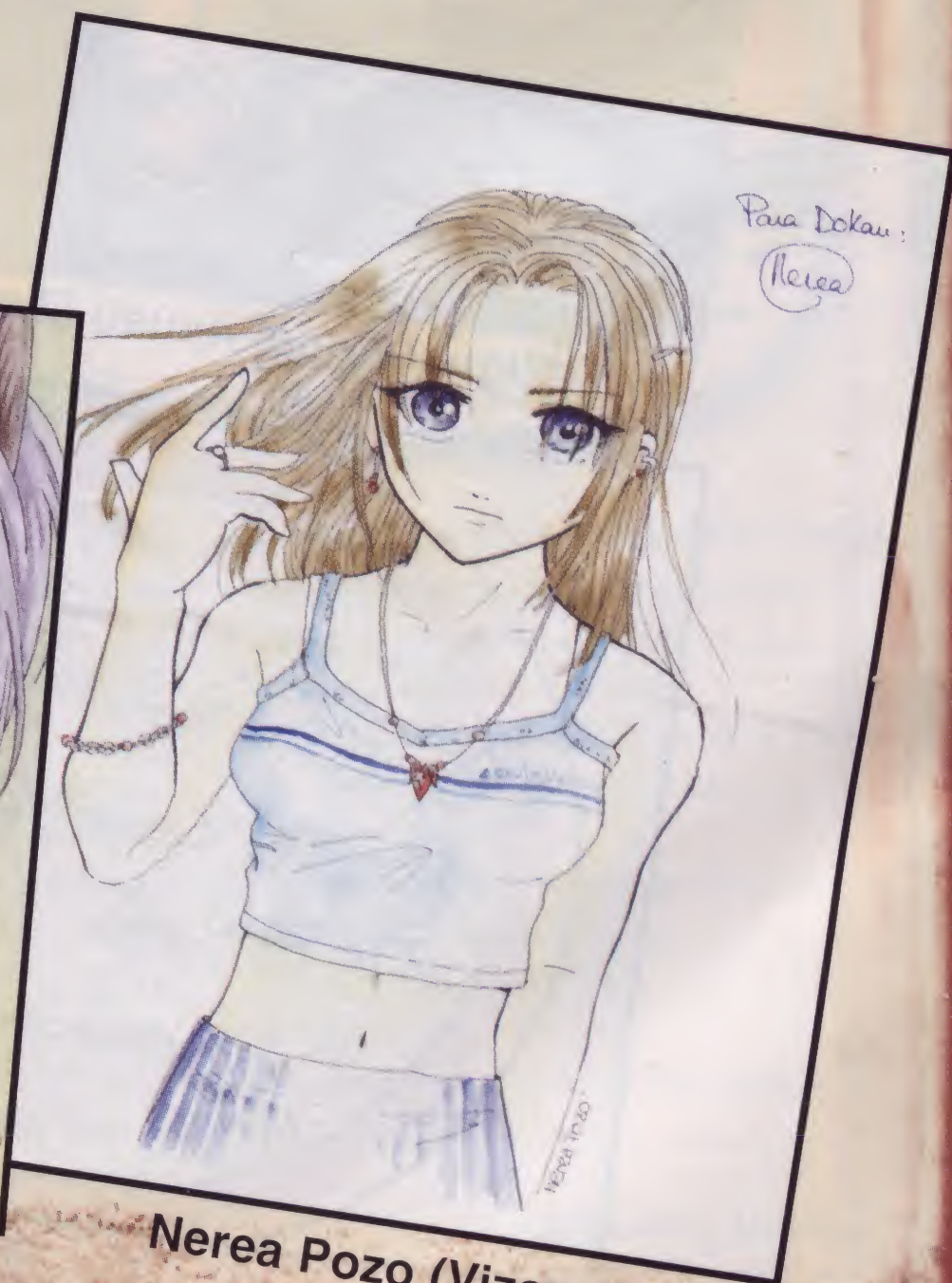
Alba Mohedano (Jérez)



Miriam Costants (Barcelona)



Montse Garnacho (Badalona)



Nerea Pozo (Vizcaya)





Rossana Carretero (Valladolid)



Alicia Chabert (Castellón)



Vanessa de la Torre (Madrid)

Esperamos vuestros dibujos (y recordad que hay un reto pendiente). Enviadlos a:

**Art Gallery Dokan**  
**Ares Informatica, S.L.**  
 Avda./ Mare de Deu  
 de Montserrat 2 bis  
 09870 Sant Joan Despí  
 (Barcelona)

¡¡No os equivoquéis con la dirección antigua!!  
 Y sobre todo especificad que es par Dokan.



**B**ienvenidos todos un mes más a esta parte de la revista en la que comentamos vuestras publicaciones y vuestros pinillos dentro del mundo editorial. Bueno, y ya sin más preámbulos os dejo con la segunda remesa de fanzines recogidos durante el **V Salón del Manga**, y recordad que si queréis que comentemos/reseñemos vuestras publicaciones, sólo tenéis que enviárnoslas a la misma dirección que las cartas, pero indicando en el sobre que la carta va dirigida esta sección.

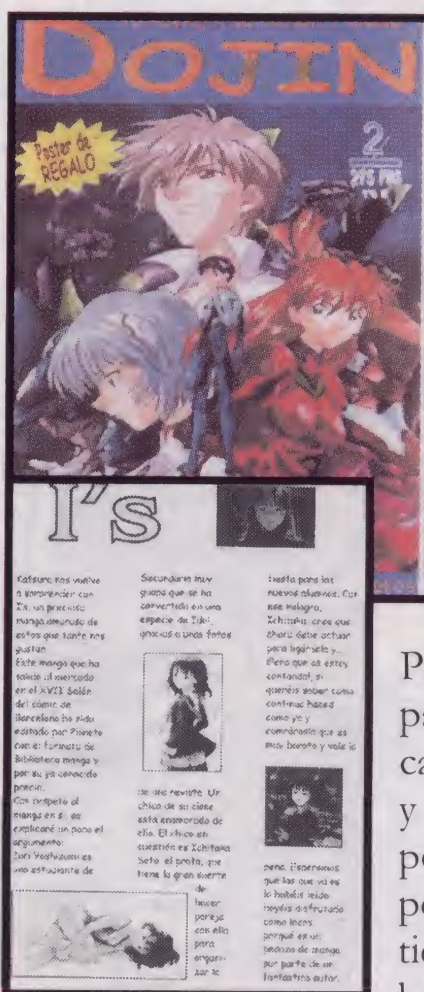


## ASHEN VICTOR (nº1 de 4)

– 32 págs.-200 ptas.  
– B5, B/N

Primer número de la traducción al castellano del manga de **Yukito Kishiro** (autor de *Alita*) ambientado en el mundo del motorball. Una traducción bastante buena de la obra. Y además cuenta con el acierto de tener una pequeña biografía sobre **Kishiro**. Puntos malos: la reproducción de alguna que otra página (ni punto de comparación con el "original" sacado por impresora y la colocación de algunos pies de página a diferente altura. Puntos positivos: la historia, la traducción, la tipografía usada y la biografía sobre el autor. En definitiva, un fanzine ideal para los amantes al buen manga

Ackman (Kishiro@lettera.net)  
C/Santa Magdalena 144  
17220 - St. Feliu de Guixols (Girona)



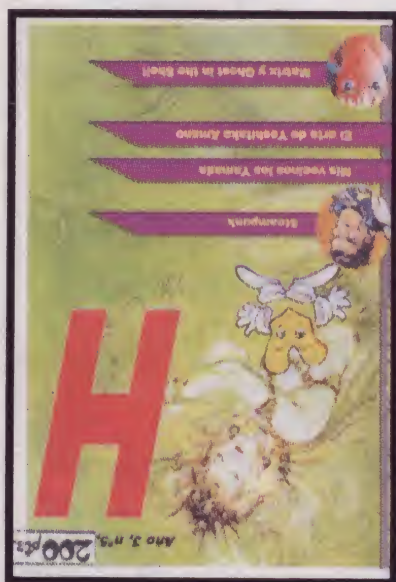
## DOJIN (nº2)

– 48 págs.-275 ptas.  
– Din-A5, B/N

Segunda entrega de este joven fanzine/revista de periodicidad trimestral en el que encontramos noticias, reseñas de vídeos, artículos sobre *I's*, **Akira Toriyama** y *Perfect Blue* entre otros, así como un dossier dedicado a la obra magna de **Gainax**, *Evangelion*. Como curiosidad comentar que viene con un póster a color de regalo.

Puntos malos: Desaprovechan mucho las páginas, imágenes (en general) de mala calidad, uso de innumerables catalanismos y una maquetación bastante pésima para poderse considerar una revista. Puntos positivos: Los artículos se leen rápido y tiene un "póster" de regalo. En otras palabras, una publicación que como revista no tiene ningún futuro (a no ser que mejoren mucho), pero que como fanzine no está del todo mal.

DOJIN Oscar Rodríguez  
C/Sardenya, 75-81 2º 3ª  
08018 - Barcelona



## H (nº5)

– 64 págs. -300 ptas.  
– Din-A5, B/N

Quinta entrega de este conocido fanzine de manga y anime en el que podemos encontrar curiosidades, dibujitos, opiniones, dibujitos, idas de ollas, ¿he dicho dibujitos? Y alguna que otra información a lo largo y ancho de sus 64 páginas. Durante todas sus páginas podemos observar el

humor, a veces absurdo, con que nos obsequian en este fanzine y con el que te hartas de reír. Puntos malos: maquetación muchas veces confusa, letra demasiado pequeña que dificulta su lectura en ocasiones. Puntos positivos: es divertido, ameno, lleno de idas de olla. En conclusión, un fanzine ideal para pasar un buen rato y reírse, que eso siempre es bueno.

José Mª Ken Niimura del Barrio  
C/Taberna 3, 3ªB  
28230 - Las Rozas (Madrid)



## MANGAES (especial HARUHIKO MIKIMOTO)

– 20 págs.  
– Din-A4, B/N

Primer fanzine en papel que saca la gente del **mangaes** (uno de los mejores webzines en castellano que puedes encontrar por internet) y que dedican al autor invitado del pasado **Salón del Manga**, *Haruhiko Mikimoto*. En él podemos encontrar un montón de información sobre este autor y su obra, todo ello con el estilo a que nos tienen acostumbrados el equipo de **mangaes**. Puntos negativos: la mala reproducción de la mayoría de las imágenes (supongo que por la fotocopidora) y la poca relevancia que dan al *My Time* (seguramente su mejor art book) en el apartado de libros de ilustraciones. Puntos positivos: la maquetación (sencilla pero agradable), la información, el apartado de novelas y estar echo por **mangaes**. Uno de los mejores fanzines que se pudieron ver durante el **V Salón del Manga de l'Hospitalet**.

<http://mangaes.swd.de>





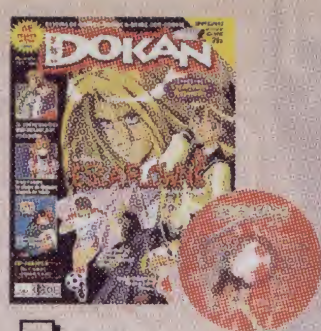
VOL. 1



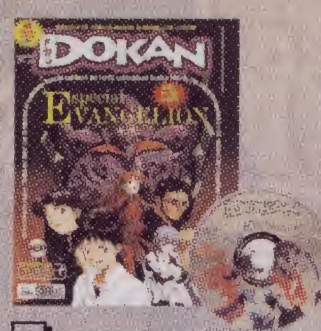
VOL. 2



VOL. 3



VOL. 4



ESPECIAL EVANGELION



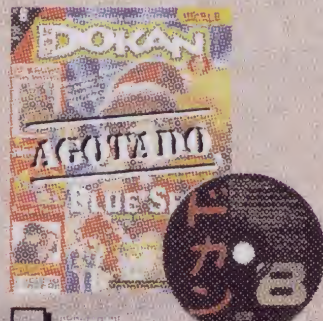
VOL. 5



VOL. 6



VOL. 7



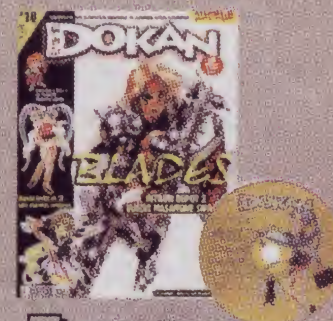
VOL. 8



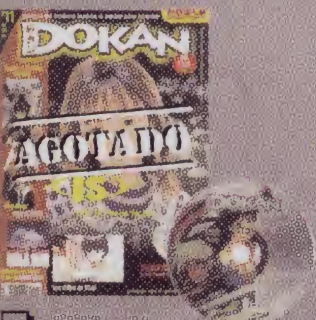
VOL. 9



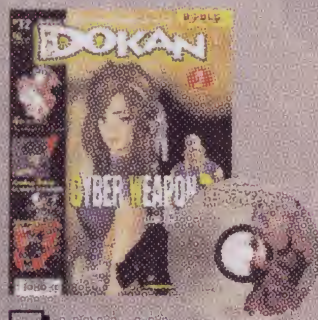
ESPECIAL KOB



VOL. 10



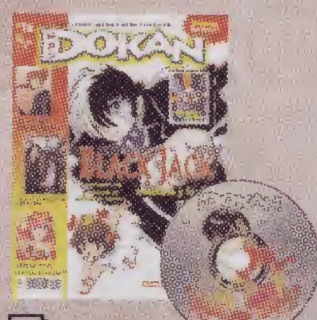
VOL. 11



VOL. 12



VOL. 13



VOL. 14



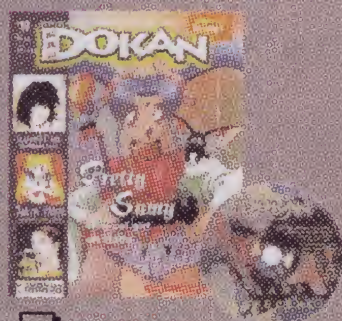
VOL. 15



ESP. C. TSUBASA



VOL. 16



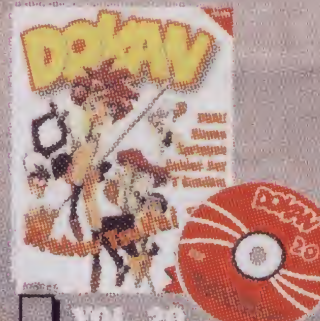
VOL. 17



VOL. 18



VOL. 19



VOL. 20

**DATOS PERSONALES:**

NOMBRE: \_\_\_\_\_

APELLIDOS: \_\_\_\_\_

DIRECCIÓN: \_\_\_\_\_

CÓDIGO POSTAL: \_\_\_\_\_ TELÉFONO: \_\_\_\_\_

POBLACIÓN: \_\_\_\_\_

PROVINCIA: \_\_\_\_\_

PAÍS: España

FECHA DE NACIMIENTO: \_\_\_\_\_ EDAD: \_\_\_\_\_

**MODALIDAD DE PAGO:**☐ CHEQUE ADJUNTO A FAVOR DE ARES INFORMÁTICA, S.L.☐ CONTRA-REEMBOLSO (+300 PTAS. DE GASTOS DE ENVÍO)☐ CON TARJETA DE CRÉDITO.

N.I.F. \_\_\_\_\_

VISA

MASTER CARD

FECHA CADUCIDAD \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

FIRMA: \_\_\_\_\_

**AHÓRRATE 2.000 PTAS. Y SUSCRÍBETE  
A DOKAN POR SÓLO 7.540 PTAS.****☒ SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A DOKAN  
A PARTIR DEL NÚMERO ☐ Y RECIBIR  
LOS 12 NÚMEROS EN CASA.****RECORTAR O FOTOCOPIAR ESTE BOLETÍN Y ENVIARLO A LA  
SIGUIENTE DIRECCIÓN:****ARES INFORMÁTICA, S.L.  
DOKAN, REVISTA DE MANGA Y ANIME.  
C/. MARE DE DÉU DE MONTSERRAT 2,  
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)****O ENVIARLO POR FAX AL N.º (93) 477 22 84 O LLAMANDO AL  
TELÉFONO (93) 477 02 50**



## REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior

8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)

Unidad de CD-ROM

Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.

Se recomienda tarjeta de sonido.

Es necesario instalar un navegador de Internet para visualizar algunas partes del CD (aunque no se disponga de conexión a Internet). Desde el programa de instalación es posible instalar Microsoft Internet Explorer 4.01, pulsando el botón 'IE4.01'. También está disponible en el CD el programa Netscape Navigator 4.04 en el **directorio NS**.

Para visualizar E-manga es necesario instalar Macromedia Shockwave. Si tiene conexión a Internet puedes instalarlo desde la siguiente dirección: <http://www.macromedia.com/shockwave/download/>

También es posible instalarlo desde el CD pulsando el botón 'Complementos' del programa de instalación.

Para ejecutar archivos de sonido o vídeo hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas.

En el **directorio MPLAYER** del CD se incluye Microsoft Media Player que soporta archivos WAV, AIFF, MID, MP2, MP3, AVI, MOV, MP2, MP3, RA y vídeo MPEG.

Para reproducir archivos MOV no soportados por Media Player, se incluye el programa Quick Time for Windows en el directorio QT del CD.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

## FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar **Dokan** aparece una pantalla donde vemos un botón de apagado y encendido. Pulsando sobre este botón aparece la cabina de control del programa, donde una simpática señorita, en la parte central, muestra las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan. Para salir, hay que pulsar el botón de apagado y encendido desde esta pantalla. En la parte inferior de la pantalla tenemos un panel de control con 3 botones y una palanca de mando. Los botones de la izquierda (flechas) sirven para seleccionar la opción que deseamos utilizar. La selección se destaca con una figura móvil y aparece en el mini-monitor de la derecha. Una vez

escogida la sección hay que pulsar la palanca. Para cada sección aparece una pantalla de aspecto diferente, pero con el mismo funcionamiento: selección con los botones de la izquierda (flechas), ejecución con la palanca y vuelta atrás con el botón de la derecha (cruz). Las secciones del CD-ROM de Dokan son:

**E.Manga:** Una vez escogido el E-Manga que queremos ver y pulsando sobre la palanca, aparece la pantalla de visualización. Esta pantalla muestra en la parte superior una serie de botones, y el resto de la misma muestra el E-Manga seleccionado. Para cerrar hay que pulsar sobre el botón de la derecha (cruz).

Si no has instalado Macromedia Shockwave en tu ordenador, el programa intentará conectar a Internet para descargar los archivos de la Web de Macromedia, por lo que se puede producir un retraso hasta la aparición de E.Manga. Dependiendo del ordenador, la primera vez que se inicia la visualización de E-Manga el proceso puede ser un poco lento.

**Otaku Webs:** En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Escogiendo la Web por la que queremos navegar aparece la pantalla de visualización en la que las teclas de la derecha (flecha) permiten ir adelante y atrás dentro de las páginas visitadas. Si alguna parte del Web no está en el CD, se intentará obtener directamente de Internet (si se dispone de conexión).

Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres, usa la opción 'Fuentes' del menú 'Ver' de Internet Explorer y elige 'japonés (Selección automática)'.

**Jukebox y Vídeo:** Simplemente hay que escoger un sonido o vídeo de la lista y pulsar la palanca. Aparecerá la aplicación que esté predeterminada en el sistema para escuchar o ver ese archivo. Es conveniente instalar el programa Media Player, incluido en el directorio MPLAYER del CD, que reproduce la mayoría de archivos de sonido y Vídeo. Para algunos archivos de vídeo .MOV, hay que instalar el programa Quick Time incluido en el directorio QT del CD.

**Art Gallery:** La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre la palanca aparece la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz, permitiendo volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la

imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsala con el botón izquierdo del ratón: la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande, podemos movernos por la misma arrastrando el ratón. Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparece un menú que ajusta diversas opciones de visualización como guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

**Made In Japan:** Escogiendo una aplicación de la lista y pulsando la palanca se ejecuta el programa de instalación de la misma. Si la aplicación lo permite, al escogerla se ejecutará desde el CD-ROM. En algunas aplicaciones se encuentran los archivos originales del programa en formato ZIP dentro del directorio PROGS del CD-ROM para realizar una instalación manual. Si se incluyen temas para el escritorio en el CD es necesario tener instalado Microsoft Plus! para poder cambiarlos. En caso contrario, hay que acceder a los iconos, gráficos y sonidos directamente desde el CD.

## NOTAS

El programa DOKAN no funciona con Windows 3.1. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del CD es la siguiente:

SONIDO (archivos de sonido)

VIDEO (archivos de vídeo)

ART (imágenes)

PROGS (sección 'Made in Japan')

WEBS (sección otaku webs)

EMANA (sección E-Manga)

La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se pueden utilizar en Windows 3.1. La reproducción de música al visualizar imágenes necesita un ordenador y una unidad de CD-ROM rápidos, ya que los archivos de música MP3 requieren mucho tiempo de proceso del ordenador. Las versiones antiguas de Quick Time impiden la reproducción correcta de los archivos MPEG de vídeo. Es recomendable desinstalarlas y utilizar la versión de 32 bits incluida en el CD.

Para consultas técnicas enviar un E-mail a la siguiente dirección: [jgy@intercom.es](mailto:jgy@intercom.es) (nuestro servicio técnico)



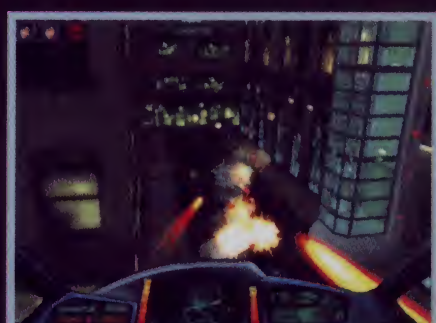
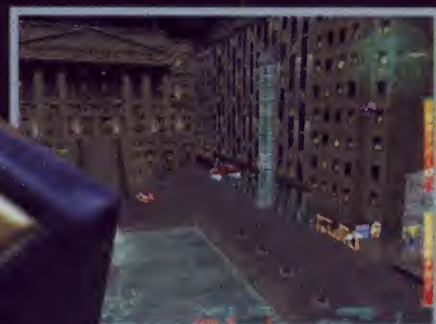




B.Hunter

# BHUNTER

*TÚ SERÁS LA LEY*



En la ciudad del futuro, la policía se ve obligada a contratar cazarecompensas para mantener el orden. ¿Te atreves a patrullar con tu nave? ¿Podrás vencer a los peligrosos malhechores? ¡Pero cuidado, si te equivocas de sospechoso... tú serás el perseguido!

Lo encontrarás en:

El Corte Inglés

MIDAS

RES  
multimedia